

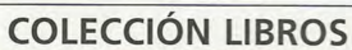
ROLLCAGE: EL PODER SOBRE CUATRO RUEDAS
Game Over.....
795 Ptas.
4,78 €
PORTUGAL 900 ESC (CONT)
DEMO EN EXCLUSIVA
WORMS ARMAGEDDON
REPORTAJE ESPECIAL
La cara oculta de Milia ´99
PRIMER CONTACTO
Requiem
Street Wars
World Football Manager
Hell Copter
JUEZ Y JURADO
Rollcage
SimCity 3000
Turok 2
NBA Live 99
Links LS 99
A Bug's life
Pro 18
Apollo 18
Delta Force
Resident Evil 2
Tiger Woods
Mad Trax
Mr. Tiny
NHL 99
Dethkarz
Starshot
Año 3 • Número 17
Prens@ Técnic@
8 413042 087762 00017
ZONAS
Internet: Emuladores
AUTOPSIA
Baldur's Gate
EDITOR
X-Wing Vs. Tie Fighter
NIVELES
Age of Empires y Duke Nuken 3D
la velocidad reversible
rollcage
GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER
TALLER 3D: MODELADO EN BAJA POLIGONIZACIÓN • CÓDIGO COMPLETO: GOLGOTHA
• CURSO DIRECTX: SONIDO 3D • TALLER 2D: CURSO DE ANIMACIÓN



La revista que te **da MÁS:** revista + libro + CD Rom

Anunciado en TV

Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de 260 páginas de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.



COLECCIÓN LIBROS

- Todos los meses con *Más PC* un libro técnico de regalo, con el número 3: Manual Técnico de Photoshop



MÁS CONTENIDO

- Más información
- Más formación
- Más entretenimiento

INTERNET

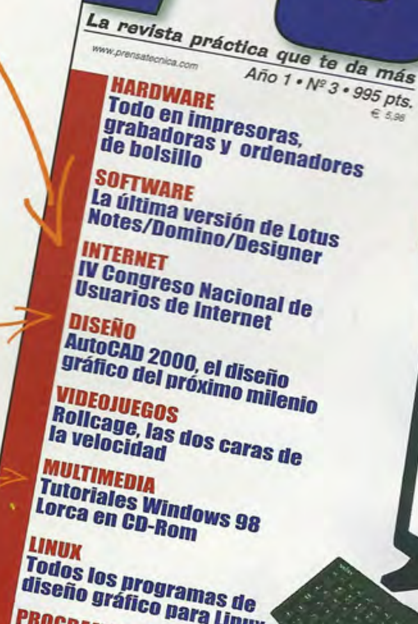
- IV Congreso Nacional de Usuarios de Internet
- IRC en español
- Microsoft FrontPage 2000
- Webstorming

DISEÑO

- Autocad 2000, el diseño gráfico del próximo milenio
- World Builder
- Kai´s Power Tools 5
- Adobe Premiere 5
- Rhino 3D

MULTIMEDIA

- Tutoriales Windows 98
- Lorca en CD-Rom
- Multimedia peques: cómo convertirse en estrellas del rock o aprender geografía
- Cursos para ser un gran conductor o un pintor de renombre



CD-ROM

- Curso de Excel paso a paso
- Bryce 2
- Demos: File Maker Pro 4.1
- Isla Soft Contawin 2000
- Antivirus Panda Platinum 6.0
- Demos juegos: Rollcage, MIG-29 Fulcrum y Mask of Eternity

REPORTAJES

- WebTV: la fusión de Internet y la TV en el hogar
- Safedisc: la herramienta contra los "piratas"

HARDWARE

- El mejor hardware 99
- Grabadoras
- Impresoras
- Ordenadores de bolsillo

SOFTWARE

- Lotus Notes/Domino/Designer versión 5
- MediaScan
- Teamroom 1.5

COMUNICACIÓN

- Comparativa de teléfonos móviles: los últimos portátiles del mercado

Prens@ Técnic@

Edita **PRENSA TÉCNICA**
Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

No te pierdas el número 3 de Más PC

A la venta el **3 de Marzo** sólo por 995 ptas.

editorial

Año 3 • Número 17



Prens@ Técnic@

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Rafael Mª Claudin
gover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Daniel Fabero, Pablo Trinidad, Jesús de Santos, Pedro López, Juan Suárez, Jesús Fdez. Ferreras, Jesús Fdez. Torres, Carlos Glez. Morcillo

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva, Daniel Izeddin

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes, Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva, Jose Antonio Gil, Mª José Jiménez y Antonio Barbero

Portada: Francisco Calero, Francisco A. Anguis

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, Beatriz Generoso
Jorge González, Noelia Menéndez
marisa@prensatecnica.com

Coordinadora de Publicidad: Beatriz Generoso

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández Torres

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: *stecnico@prensatecnica.com*

Secretaria de Redacción: Montserrat Barreda

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández, Noemi Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
José Antonio Rivas, Juan López

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304. 06. 22
Fax: (91) 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: *epa@prensatecnica.com*
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Director Financiero: Felipe Hernández
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F
Impresión: I. G. Pantone
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29
Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-34090-1997
ISSN: 1138-2597

AÑO 3 • NÚMERO 17

Lo más destacado de este número es la enorme avalancha de programas de carreras de coches que hay en estos momentos. La mayor parte de las compañías programadoras se ha dado cuenta del enorme tirón de los programas de este género y se han decidido a aprovechar al máximo las posibilidades de la aceleración por hardware. No olvidemos que en el momento de la aparición de las tarjetas aceleradoras en realidad no había ningún programa que pudiera aprovechar las capacidades que ofrecían. Y ahora, cuando ya el poderoso *chipset* VooDoo 3 ha empezado a asomar la cabeza, los desarrolladores se han unido finalmente al carro y empiezan a aprovechar la capacidad del *chip* anterior. En efecto, los chicos de 3Dfx no descansan ni un momento: siempre van unos cuantos meses por delante del resto del mercado.

Volviendo a la cantidad de programas que se centran en los simuladores de carreras futuristas, de hecho la portada de este mes se centra en uno de ellos, *Rollcage*, que nos pone a los mandos de unos coches que pueden conducirse tanto del derecho como del revés. Pero otros de los títulos que tenemos entre nosotros en esta ocasión son *Mad Trax* y *Dethkarz*, todos ellos programas de carreras de similares características pero distintos aciertos.

Por otra parte, a la espera de la llegada de las ferias más importantes del sector, nos hemos atrevido a echar un vistazo a la presencia lúdica dentro del conocido Milia, que en esta ocasión ha tenido lugar en la hermosa ciudad de Cannes. Lo cierto es que esta muestra está empezando a perder la energía que la había caracterizado en el pasado, pero encontramos allí una serie de pequeñas joyas lúdicas de importancia.

El resto del número que tenéis en las manos tendréis que descubrirlo por vosotros mismos. Como siempre, esperamos que el ejemplar que hemos preparado para vosotros sea de vuestro agrado y logre mostraros el camino que, poco a poco, va tomando el software de entretenimiento. El mes que viene os ofreceremos más. ¡Hasta entonces!

14 Millia '99



Esta feria, un tanto apagada en otros aspectos, guardaba más de una sorpresa para los jugadores que se dejaron caer por ahí. Por ello, prescindiendo de las compañías conocidas para nosotros, decidimos echar un vistazo a las que todavía no se sabe si llegarán hasta nosotros o no.

28 Rollcage



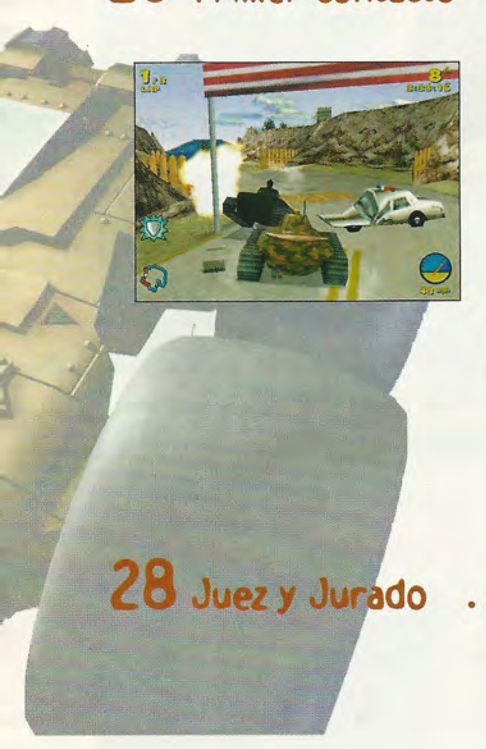
Nuestro juego de portada tiene todas las papeletas para convertirse en un auténtico hito dentro del género. Se trata de un programa de carreras de coches en el que tienes la posibilidad de correr con unos coches reversibles. No le pierdas la pista al título; de lo contrario, se te pueden escapar los coches.

Sumario

6 Índice CD-Rom . . . . . Asómate a las páginas en las que te mostramos el interior de nuestro CD-Rom. Este mes viene más cargado que nunca de sorpresas.



20 Primer Contacto . . También tenemos un buen número de programas a vuestra disposición dentro de esta sección. Os comentamos títulos como Alien Vs. Predator, Starfleet Command, Street Wars, World Football Manager, Tank Racer, Unreal Tournament, etcétera.



28 Juez y Jurado . . . Los programas de este mes son los siguientes: SimCity 3000, Turok 2, NBA Live 99, Links LS 99, A Bug's Life, Pro 18, Apollo 18, Delta Force, Resident Evil 2, Tiger Woods, Mad Trax, Mr. Tiny, NHL 99, Dethkarz, Starshot.

62 Autopsia . . . . Baldur's Gate. Los más íntimos secretos de este excepcional programa.

10. Noticias. La actualidad buscada con precisión y comentada con nuestro peculiar estilo.

71. Trucos. Visita nuestras páginas para resolver los problemas de ese juego que se te resiste.

72. Zona Arcade. Páginas para los que disfrutan más cuanto más tiempo tengan el dedo en el gatillo.

74. Zona RPG. Para un género tan peculiar como antiguo y que cada día gana nuevos adeptos.

76. Zona Internet. Lugar obligado desde que Internet y los videojuegos se han emparentado de una manera tan grata.

79. Niveles de usuarios. Más niveles, más modificaciones y un editor de lujo para Caesar III.

80. Zona Estrategia. Descripción de lo que puede ser una noche poco social para un estratega.

82. Correo. Consultas, críticas y observaciones para que hagáis de esta revista algo más vuestro.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS

- Worms Armageddon, la más divetida estrategia.
- Rollcage, la mejor velocidad.
- Starshot, un plataformas 3D.
- Dethkarz, carreras del futuro.
- Black Dahlia, un misterioso título.
- Machines, lo último de Acclaim.
- Petris.

Shareware, Curso DIV, Imágenes, Código Completo, etc.

Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

WORMS ARMAGEDDON

Nuestra portada del mes pasado aparece por fin en forma de demo... Que ofrecemos en exclusiva a todos nuestros lectores. Se trata de un título de estrategia por turnos enormemente divertido, que hará que los conocedores de este tipo de juegos disfruten enormemente. Esta demo jugable te dejará con un excelente sabor de boca, así que no lo dudes... La versión completa te está esperando en tu tienda habitual.

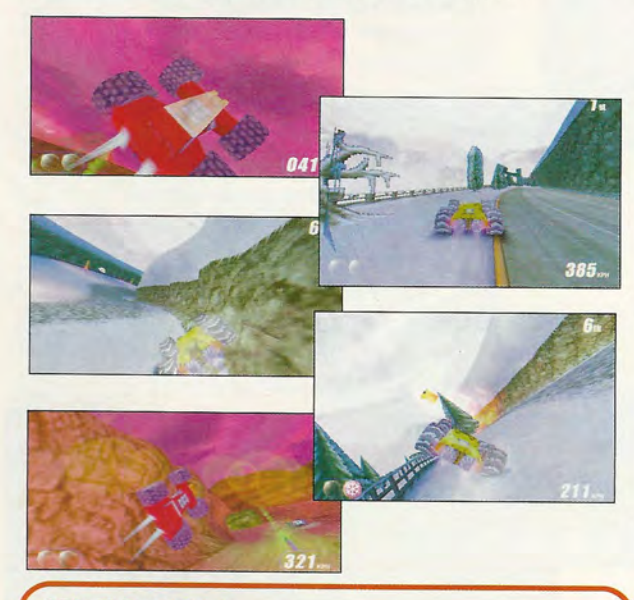





DESARROLLADOR: Team 17
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.
GÉNERO: Estrategia

ROLLCAGE

Uno de los mejores simuladores de carreras de estos momentos, si no el mejor, se ha hecho con la portada de este número de la revista. Esta magnífica demo jugable del programa no dejará a nadie con mal sabor de boca, pues posee todos los ingredientes para que disfrutéis plenamente de uno de los circuitos del juego. Un programa que, sin duda, ya ha empezado a crear escuela.



DESARROLLADOR: Psygnosis
DISTRIBUIDOR: Erbe
GÉNERO: Carreras

PETRIS

Junto a las demos de los grandes juegos, os ofrecemos este sencillo programa completo, hecho a imagen y semejando de nuestro dios *Tetris*. El programa lo ha realizado uno de nuestros más estimados colaboradores, que además dirige la revista electrónica cuya versión off-line os ofrecemos en este mismo CD.

DELTA FORCE

Novalogic abandona momentáneamente su tema preferido, la simulación de vehículos de guerra, para ofrecernos un arcade con altas dosis de estrategia que deja muy atrás a los restantes programas del género. Un título ideal para jugar en red, que sólo dará todo lo que puede con equipos muy potentes pero en cualquier caso es poseedor de una irrefutable jugabilidad. No te pierdas la demo.






DESARROLLADOR: Novalogic
DISTRIBUIDOR: Erbe
GÉNERO: Estrategia-arcade

SANITARIUM



Una aventura como ésta no se estila todos los días. Ya el mes pasado comentamos este programa, que nos introduce en el interior de un manicomio (que no centro de salud) después de haber sufrido un accidente de tráfico en el que hemos perdido la poca memoria que teníamos. Esta demo te permitirá dar un paseo por el interior del mencionado manicomio; verás la excelente interfaz de juego.




DESARROLLADOR: Deamforge
DISTRIBUIDOR: Erbe
GÉNERO: Aventura

BLACK DAHLIA

Una nueva aventura, esta vez de corte más clásico y con una gran cantidad de vídeo. Siguiendo el ejemplo de otros ilustres actores de la pantalla grande, como Mark Hammil en *Wing Commander* y Christopher Walken en *Ripper*, Dennis Hopper se apuntó a una excelente aventura de misterio. Un producto dedicado a fans del actor y a amantes de las aventuras.







DESARROLLADOR: Take 2
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.
GÉNERO: Aventura

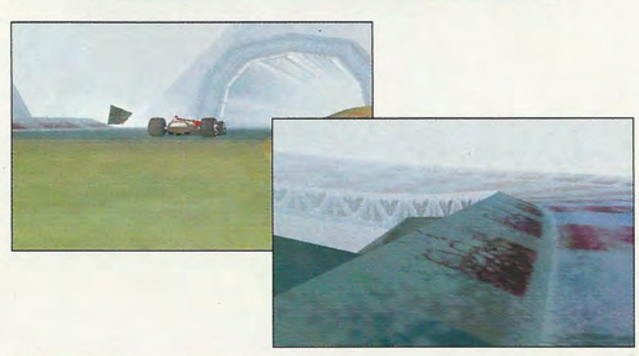
DETHKARZ

Más carreras de coches ambientadas en el futuro. Se trata éste del único programa del género que es capaz, en estos momentos, de competir de alguna forma con el exquisito *Rollcage*. Hay que ser precisos en la conducción, pues es más que fácil caerse al vacío que hay al otro lado de la casi inexistente barrera que bordea los circuitos. Atrévete a introducirte en un programa trepidante.







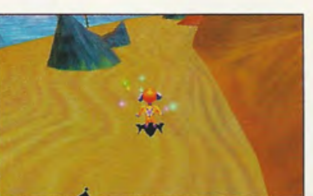


DESARROLLADOR: Infogrames
DISTRIBUIDOR: Infogrames
GÉNERO: Carreras

STARSHOT

Las plataformas han tomado por asalto, definitivamente, el mundo de las tres dimensiones, sin las que es casi imposible sobrevivir en estos tiempos que corren. Se trata de una aventura en la que tienes que darte unas cuantas vueltas a lo largo de una serie de pequeños planetas. Plataformas con sabor a clásico pero con una técnica muy depurada.











DESARROLLADOR: Infogrames
DISTRIBUIDOR: Infogrames
GÉNERO: Plataformas 3D

MACHINES

Esta excelente demo de Machines nos permitirá echar un vistazo al jugable producto que ha puesto entre nosotros la distribuidora New Software Center. Una vez más se dejan notar las posibilidades de las tres dimensiones, ahora mucho más realistas gracias a la aceleración por hardware. No dejéis de echarle un vistazo a un programa que parte con muy buenas expectativas.





DESARROLLADOR: Acclaim
DISTRIBUIDOR: New Software Center
GÉNERO: Estrategia

CONTENIDO CD

MACEDONIA

Versión Off-line

Como podréis ver en la versión off-line de la revista electrónica Macedonia, los chicos de este grupo, muy metido en las raíces del software de entretenimiento patrio, tienen un especial interés en los videojuegos. En ella veréis muy variadas cuestiones, pero os aconsejamos especialmente la sección de videojuegos, que se nos antoja asaz interesante.

NIVELES

Este mes dedicamos a nuestros lectores niveles varios de tres de los mejores juegos en sus respectivos géneros. Para empezar, dos clásicos de los arcades 3D: *Duke Nukem 3D* y *Quake*. A la espera de *Duke Nukem Forever* y dejando de lado la segunda parte de Quake, se trata de dos opciones muy interesantes. Por otra parte, en el campo de la estrategia ofrecemos niveles para el excelente título *Age of Empires*.

En cuanto a editores, esta vez presentamos uno ed excepción, dedicado al maravilloso programa de LucasArts *X-Wing Vs. Tie Fighter*.

BROWSERS

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.5, INTERNET EXPLORER 4.01

DRIVERS

DIRECTX 6.0

ACDSEE 2.3.



Visor gráfico de gran rapidez que permite mostrar en pantalla una *preview* de los ficheros de un directorio o, si lo prefiere, mostrarlos uno tras otro automáticamente. El programa soporta los siguientes formatos gráficos: BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TGA, TIF y Photo-CD. También incluye opciones zoom, impresión y conversión de la imagen actual en fondo de pantalla de Windows.

ANTIVIRUS PANDA PLATINUM.

Útil antivirus que detecta los virus que conoce y los nuevos. Puede trabajar residente y verificar todos los archivos que se baje de Internet.

ACROBAT READER 3.0.

Lector de ficheros con formato PDF.

GRAPHICS WORKSHOP



Visor gráfico que incluye una gran cantidad de opciones muy diversas. Entre ellas están: Procesos Batch, GIF animados, PSD de Photoshop, CAM de Casio, KDC (Kodak Digital Camera), FIF (Fractal Image), opciones de escáner y muchas otras opciones.

PAINT SHOP PRO 5.01.



Programa shareware de retoque fotográfico por excelencia. Incluye la mayoría de los filtros con los que cuentan los programas comerciales. En esta nueva versión puede utilizar los Plug-ins de Photoshop.

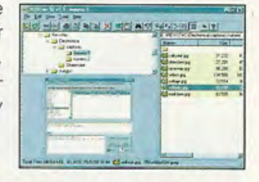
SEA GRAPHICS VIEWER 1.3.

Uno de los mejores visores gráficos para MS-DOS. Permite previsualización de las imágenes y admite resoluciones de hasta 800x600 en millones de colores y 1280x1024 en 256 colores. Soporta los formatos gráficos JPG, TGA, BMP & RLE, TIFF, PCX, GIF, LBM (IFF), PSD, CEL, Dp2E-LBM, BBM & PCC, PNM (PBM, PGM, PPM) y PNG, y de animación FLI,FLC y AVI.

VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.

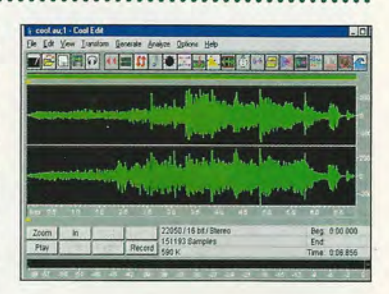
Es uno de los antivirus más extendidos. Es capaz de detectar y limpiar una gran cantidad de virus, también es capaz de trabajar residente en memoria y detectar cualquier virus que entre en el sistema por cualquier medio, ya sea por disco, Internet o red local, el VShield se activa y avisa de que hay un virus.

WINZIP 7



La última versión del compresor de archivos más conocido. Permite trabajar con diferentes formatos como ARJ, LZH, ARC, TAR, TGZ, Unix Compress, UUEncode, XXencode, BinHex, MIME, y cómo no, ZIP.

COOLEDIT 96



Este programa de edición de audio, permite utilizar las funciones más cotidianas como cortar, pegar, grabar o reproducir todo ello con la posibilidad de poder seleccionar bloques del fichero de sonido. Además proporciona opciones para modificar frecuencias o crear efectos.

Código Completo

En esta ocasión os ofrecemos un código completo de verdadero lujo, una joya para los amantes de esta inapreciable sección. Se trata del programa *Golgotha*, cuyas interesantes génesis e historia son relatadas con detalle en el interior de las páginas de Game Developer, en la correspondiente sección. De todas maneras, lo mejor es que descubras tú mismo las enormes posibilidades de esta sección querida por los lectores.

NOTICIAS

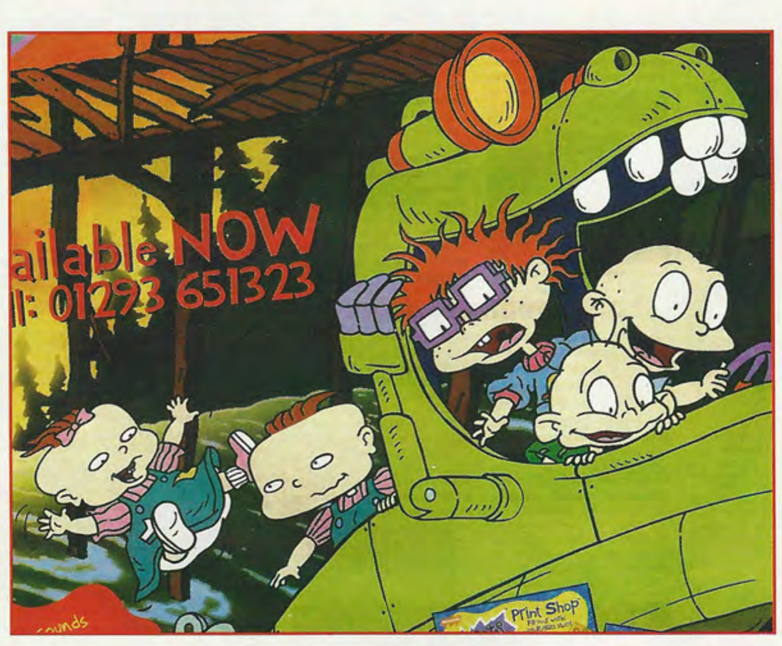
Accesorios Playstation



SONY continúa realizando lanzamientos que complementan la más famosa consola de estos momentos. A partir de ahora será posible disfrutar de los mejores juegos de Playstation con un mando analógico de un llamativo color. El modelo de color gris al que todos estamos acostumbrados podrá ser a partir de ahora de negro diamante, verde esmeralda, azul Isla y variantes del cristal. Los dos últimos permiten ver el interior del aparato, algo muy de moda después de la aparición de los monitores i-MAC de Macintosh.

Aparte de los colores, lo más interesante de los nuevos periféricos es la característica de vibración Dual-shock. Para este sistema están preparados juegos como *Gran Turismo, Tekken 3, Spyro the Dragon, Crash Bandicot 3*, etc.

Dibujos animados en videojuegos

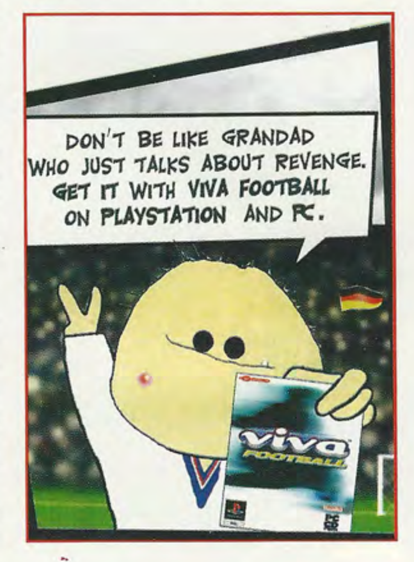






Pueden ser crueles, pero lo cierto es que los dibujos animados son siempre encantadores. Hemos vuelto a asomarnos a las publicidades de las revistas extranjeras y, después del período de ultraviolencia, ahora por lo visto vuelven los tiempos de los dibujos animados. Sin embargo, parece que no se trata de los especímenes a que nos tienen acostumbrados las grandes productoras, como Disney o DreamWorks, sino más bien personajes ácidos, dignos descendientes de series televisivas como los *Simpsons* o *Beavis & Butt-Head* (de los cuales, por cierto, se están fraguando unos cuantos títulos).

Pues bien, algunos de los programas que van a aparecer siguiendo esta tónica son *Willy Cupp*, el más peculiar juego de fútbol que nos podemos echar a la cara, y *The Rugrats Movie*, un programa que se encuentra a caballo entre los títulos multimedia y las videoaventuras. Puede que ya no sean los dibujos inocentes que todos vimos de niños, pero al menos se trata de publicidades bastante más agradables que las áridas a que nos tienen acostumbrados juegos como *Camageddon o Global Domination*.



Nuevos productos Talon Soft





La compañía programadora Talon Soft continúa realizando productos de lo que parece ser su especialidad: la estrategia. Se trata de un género que cada vez es más popular, gracias a títulos como *Warcraft*, *Satrcraft* o *Command & Conquer*. Así lo han entendido los chicos de esta casa, y esta vez nos proponen nada más y nada menos que tres nuevos programas, que se encuentran en distintas fases de desarrollo pero sin duda satisfarán las necesidades lúdicas de quienes deseen introducirse en el género.







Este texto viene acompañado por una serie de capturas de los tres programas, todas ellas realizadas desde una perspectiva caballera típica del género. No han hecho alardes gráficos como los que podemos observar en otros productos de nuevo lanzamiento, pero al menos mantienen con considerable fidelidad los rasgos principales del género.

Nuevo diseñador para la mítica id

La compañía que nos ha "pegado" a muchos de nosotros a juegos como *Quake 2* no sólo es famosa por cada obra de arte que nos termina colando en el disco duro, o por su capacidad para desarrollar nuevas tecnologías, sino por su buena vista a la hora de fichar talentos de reconocido prestigio. En esta ocasión le ha llegado el turno a Graeme Devine, que ha sido fichado para ser el nuevo diseñador de la compañía.

Devine es conocido en este mundillo por producir juegos como *The 7th Guest* y *The 11th Hour*, ambos de una calidad gráfica de vértigo. También era co-fundador de Trilobyte y en la actualidad era uno de los "mandamases" de esta compañía y su representante más popular. Bien, pues ha dejado todo esto atrás para convertirse en una pieza más, aunque muy importante, dentro de la compañía de Carmack. Todd Hollenshead, de id, ha declarado que buscaba en Devine su capacidad para diseñar y sus cualidades de coordinación para un gran proyecto. Veremos qué resulta de esta prometedora alianza.

PlayStation 2 ¿Barata?

Se dijo que esta nueva plataforma sería mucho más potente que un PC y considerablemente más barata. Así que todos nos estábamos ya frotando las manos hasta que obtuvimos este nuevo dato: para Marzo del año 2000 (fecha en la que empezará a comercializarse en Japón) la PlayStation 2 costará la friolera suma de 100.000 yens, es decir, unas 115.000 pesetas frente a las 20.000 que cuesta la que casi todos tenemos en casa. A lo mejor este precio es justificable si tenemos en cuenta que, el desarrollo de su chip central ha costado 10 billones (con "b") de yens y es varias veces más rápido que el de un Pentium 3... aunque todavía está por ver el precio al que estarán estos ordenadores para el año que viene.

Otros dato de este nuevo monstruo de los videojuegos, facilitado por Nihon Keizai Shimbun y confirmado por la propia Sony, es que su procesador, desarrollado por Toshiba, será capaz de mostrar imágenes con calidad de película. También es casi definitivo que su soporte será en DVD y quese podrán ver películas en la propia consola.

La presentación oficial se hizo el 2 de Marzo en Japón. La imagen que acompaña a estas líneas es de la conocida chica de *Ridge Racer Type 4*. Namco utilizó su atractiva presencia como una de las demos de la PlayStation 2.



NOTICIAS

AUTOPISTA AL CIELO

Próximamente

Star Treck Tng ....Proein
Alpha Centauri......Electronic Arts
Drakan ....Psygnosis
Nations ....Psygnosis
Vampire ....Proein
Loose Cannon ....Microsoft
Civilization Call to Power ....Proein
Alien Vs. Predator ..Electronic Arts
Chessmaster 7000 ....Proein
C&C Tiberian Sun..Electronic Arts
Creatures 3 ....Proein
Diablo II...........................Coktel
Dungeon Keeper II..Electronic Arts
Gabriel Knight III ....Coktel
Kingpin ....Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SORTEAREMOS CINCO MAGNÍFICOS WORLS WIDE RALLY.

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:

JOAQUÍN PALACIOS (MADRID)
JUAN ANTONIO PÉREZ CANTO (ZARAGOZA)
RICARDO GÓMEZ LLANO (TOLEDO)
LORENZO BLANCO (JAÉN)
CARLOS SIGÜENZA (MADRID)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: ________________________
DIRECCIÓN: ________________________
POBLACIÓN: ________ CÓDIGO POSTAL: ____________

Mis juegos favoritos son:

1)________________________
2)________________________
3)________________________
4)________________________
5)________________________

GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 – 28037 MADRID

TOP 25 GAME OVER



1	1	Quake II	Id software
2	2	Starcraft	Blizzard
3	4	Fifa 98	E.A.
4	5	Tomb Raider	Eidos
5	15	Comandos	Eidos
6	6	Age of empires	Microsoft
7	5	Warcraft 2	Blizzard
8	8	Monkey Island 3	Lucas Arts
9	7	Red Alert	Virgin
10	10	Myth	Eidos
11	12	Pc Fútbol	Dinamic
12	10	Civilization 2	Microprose
13	24	Broken Sword	Virgin
14	13	Hearth of Darkness	Infogrames
15	12	Lands of Lore 2	Virgin
16	16	Hexen 2	Raven
17	14	Heroes 2	3Do
18	21	Blande Runner	Westwood
19	25	Screamer Rally	Virgin
20	17	Diablo	Blizzard
21	18	Snow Wave	Hammer
22	-	Quake	Id
23	20	Dune Nuken 3D	3D Realms
24	19	Jedi Knight	Lucas Arts
25	22	Unreal	Epic



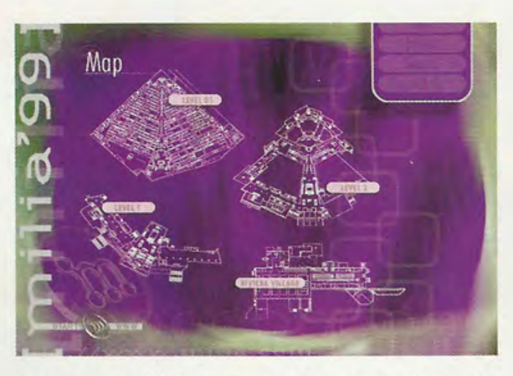
AUTOR: RAFAEL MARÍA

La cara oculta de la exposición

MILIA '99

Parece que las ferias europeas se van debilitando paulatinamente, dejando paso a las grandes que tienen lugar al otro lado del Atlántico. Ante la desaparición de nuestras más importantes ferias lúdicas, los videojuegos se empiezan a cobijar en otras más generales.

Curiosamente, en esta ocasión la importancia y la calidad del tradicional Milia ha descendido en buena medida. Ha descendido la afluencia de compañías, la organización no ha sido todo lo perfecta que pudiera e incluso debiera y el maravilloso entorno de Cannes apenas sintió la presencia de los periodistas del sector (excepto, naturalmente, en las noches francesas).





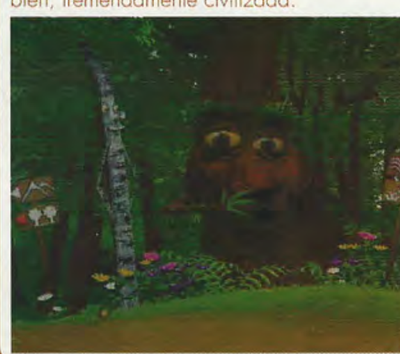
Sin embargo, en este ambiente hubo precisamente un elevado número de videojuegos presentados a la prensa especializada. Las grandes distribuidoras no tuvieron una presencia destacada, salvo las que poseen filiales en tierras francesas. Entre éstas, destacó especialmente el *stand* de Infogrames, cuya central, como es sabido, es francesa. E incluso esta compañía no presentó nada nuevo para nosotros; se limitó a mostrar el volumen de producto que está lanzando en estos momentos, de manera que no llevaron nada que no conociéramos ya de antemano.

Pero había otra corriente de juegos, podríamos decir que subterránea y mucho más interesante para nosotros, lamentablemente en muchos casos más por su novedad que por su calidad. Así, había en la feria un buen número de casas programadoras que todavía tienen una escasa proyección internacional pero están realizando productos de indudable interés. A ellas va dedicado este pequeño reportaje.
Os mostramos brevemente un producto de Eidos curioso y entretenido, que nos ha parecido interesante por su novedad, para pasar inmediatamente a analizar algunos pocos productos que, si hay suerte, algún día cruzarán nuestras fronteras, y son excelentes muestras de software de entretenimiento.✦

FORESTIA

Se trata de un producto con un alto contenido ecológico, que no defraudará a amantes de la naturaleza y a los niños que gusten de rodearse de animales y se hayan cansado de los humanos. A medio camino entre un programa multimedia y un videojuego, tienes que moverte por un entorno natural simpático y atractivo en el que los árboles y los animales te contarán sus más íntimos secretos.

El producto, que incluye animaciones musicales, está realizado con gusto y tiene una presentación especialmente agradable para los niños. Los personajes son simpáticos y el entorno está realizado con buen gusto. La demo que hemos podido ver nos permite introducirnos un poco por el mundo de la foresta, eso sí, nada salvaje y, más bien, tremendamente civilizada.





Un gracioso grupo musical para los más pequeños.

Los amantes de la naturaleza gozarán del producto.

L'AMERZONE


Unos interiores de gran calidad.



Un personaje con carisma.

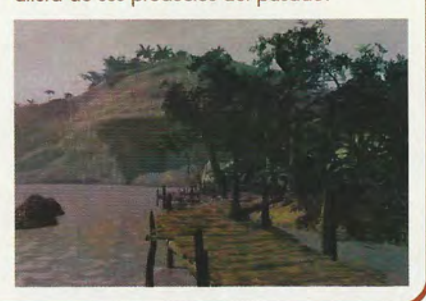

La naturaleza en pleno apogeo.



Seguimos moviéndonos en entornos naturales. Esta vez iremos a bordo de un portentoso avión que nos dejará en la más profundo de una de las selvas más frondosas del planeta. El programa ha sido realizado por la compañía Microïds, no del todo desconocida en nuestro país pero que, por el momento, parece que aún no ha encontrado su distribuidora dentro de nuestras fronteras.

Lo más destacado del programa es su apartado gráfico, a la altura de las mejores producciones del momento. No sabemos todavía los requerimientos mínimos que tendrá la versión definitiva del programa, pero lo cierto es que serán considerablemente elevados si se mantiene la calidad gráfica que se ve en las imágenes que acompañan este texto.

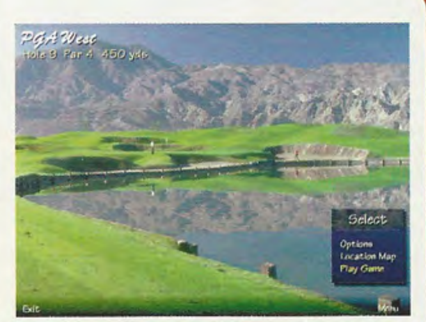
Los personajes que aparecen a lo largo del juego tienen, además, una fuerza considerable, pues se han preocupado de lograr caracteres con carisma. Si el programa responde a las expectativas creadas por las imágenes a las que hemos tenido acceso, lo cierto es que más de una distribuidora española luchará para hacerse con el título. Microïds sigue estando a la altura de sus productos del pasado.



AMERICA'S TOUGHEST 18









¡Qué verde era mi valle!



Un golfista experto.

No es el caso de este producto de la compañía Roadhouse Entertainment. Se trata de un simulador de golf que viene con la pretensión de acogerse a la sombra de los grandes clásicos del género, como *Tiger Woods* o *Links LS*, que ocupan, sin duda, el podio de la simulación de este deporte de elite.

Hace poco pudimos ver un programa de golf que sí estaba a la altura de los mencionados maestros, y es el título de Psygnosis Pro 18. Sin embargo, Psygnosis es una compañía con tradición dentro del mundo del software de entretenimiento, y su solera se deja notar en la calidad del producto. Roadhouse, en cambio, nos propone un producto que parece que no logra alcanzar una excesiva jugabilidad, aunque cumpla con los requisitos básicos para este tipo de programas.

Este título es jugable, desde luego, pero ni los jugadores se encuentran del todo bien implementados ni el modo de jugar varía un ápice de lo estilado hasta el momento. En conjunto, se nos antoja un producto de una calidad media, sin más, que quizá tendría sentido en nuestro mercado si se limitara a completar los otros títulos del género. Es decir, si saliera a bajo precio.

HARD TRUCK


Un monstruo de la carretera.


Alcanzan una velocidad inusitada.

Y para productos curiosos pero con una calidad no demasiado elevada, este *Hard Truck*, realizado por la casa Pride. Se trata de un peculiar simulador de camiones en el que tienes que manejar uno de esos potentes vehículos en unas carreras muy especiales. Aunque por su título pudiera parecer que se trata de un producto capaz de hacer sombra a otros como *Monster Truck Madness* y sucedáneos, no tiene tantas pretensiones.

Todavía incluso cuando ves la introducción del juego no tienes la sensación de que se trate de un producto de calidad. Se trata de una larga secuencia de vídeo en la que se ve cómo los mencionados monstruos de la carretera combaten entre sí por los mejores puestos. Luego, una vez has disfrutado del vídeo introductorio, te encontrarás con un menú en el que se te ofrecen las diferentes opciones del juego, tanto de configuración como de carrera. Pero que no se te ocurra empezar a correr sin mirar las opciones.



Las carreras se ejecutan en una minúscula ventana de Windows si no lo cambias antes. Tienes la impresión de estar viendo la carretera a través de una rendija abierta en tu pantalla. Se trata de un sistema idóneo para un juego de puzzles, de cartas o incluso de ajedrez, para jugar cuando no nos ve el jefe. Pero, ¿tiene esto sentido en un simulador? La verdad es que el título pierde todo su interés y su posible jugabilidad. En pantalla completa, sin embargo, es muy jugable.

Como rareza, está bien. Sin embargo, para que alguien lo saque en nuestro país me temo que va a tener que acompañar el producto con el póster de un moza ligera de ropa, para que haya algo más que nos haga pensar que estamos en la cabina de un camión.



CRIME CITY


Sobrevuela la gran ciudad.


Batallas con adrenalina.


Un entorno muy logrado.

Otro título de Microïds, que también responde a la calidad que poseía el programa que hemos comentado más arriba. En esta ocasión nos encontramos con uno de esos clásicos programas que mezclan puzzle y aventura y se desarrollan desde un punto de vista cenital. Hace bastante que no nos llega un programa bueno de este tipo a los PCs, de modo que los que ya nos encontrábamos con "mono" de uno de ellos agradeceremos este programa. De hecho, el último programa bueno que recuerdo de este tipo en PC fue el excelente *Atomic Bomberman*, con el que más de una ves derroté al que por entonces era mi jefe.



En fin, dejando los buenos recuerdos de lado, diremos que este Gruntz mantiene la variedad de escenarios que es habitual en el género; habitual y diríamos que casi imprescindible, debido a los excelentes juegos a los que estamos acostumbrados en estos días. Tienes que asumir el papel de un curioso personajillo que debe avanzar a lo largo de una serie de pasillo plagados de trampas, enemigos y pequeños puzzles que debes resolver. No se trata de un programa con excesivos requerimientos mínimos, pues, sencillamente, el género no los requiere. Sin embargo, posee una jugabilidad endiablada, y el nivel ascendente de la dificultad provocará el seguro enganche de los jugadores que se atrevan a traernos el juego. Esperemos que alguien se decida a traernos a nuestro país un producto prometedor.



Clasificadores de CD-ROMs, CD-Audio, CD-i, CD-R, Compact Disk, CD-Consolas y el nuevo formato DVD.



Nueva serie portátil multiuso FOLIO con capacidd para 12, 24 y 48 CDs, Zips y disquetes

Desde 3.995 pta

La serie de clasificadores CD3 es la única que cumple *todas* las recomendaciones de almacenaje de los fabricantes de CD´s, permitiendo clasificar verticalmente colecciones enteras de CD-ROM´s o Compact Discs en un espacio mínimo sin que se toquen ni se rocen entre sí. Disponen de un sistema patentado de índice, regleta y botón deslizante para localizar y sujetar el CD-ROM elegido en la tapa superior al abrirlo, para cogerlo fácilmente con los dedos sin tocar la superficie de lectura del láser. Premio a la innovación tecnológica en USA en 1996. Disponible en modelos portátil rígido (con capacidad para 20 CD´s), FOLIO (con capacidad para 12, 24 y 48 CD´s) y de sobremesa con o sin asa con capacidades para 40, 60 y hasta 80 CD´s en colores beige o negro.

Disponible en grandes almacenes, grandes superficies, tiendas de informática y los siguientes puntos de venta:



(91) 564 18 86

Importador exclusivo para España y Portugal
(Venta exclusiva a distribuidores)

www.kdc.es

LA CORUÑA	INFOTRÓNICA FERROL	(981) 35 99 93
ALICANTE	TIEN 21 (FERRETERÍA PROGRESO)	(96) 538 11 45
ASTURIAS	GALASTUR INFORMÁTICA	(98) 533 04 19
BALEARES	W-MEGA	(971) 29 66 55
BALEARES	LUDINFO	(971) 71 29 18
BARCELONA	TECHNO PLANET	902 464 464
BARCELONA	BEEP INFORMÁTICA (OCI 84)	(93) 225 81 75
BARCELONA	OPEN MULTIMEDIA	(93) 457 82 75
BILBAO	BEEP INFORMÁTICA (ATME BILBAO)	(94) 441 91 98
BURGOS	VOBIS (INGESBURG)	(947) 22 83 66
CASTELLÓN	AGORA TELECOM	(964) 72 21 37
MADRID	HOLLYWOOD MULTIMEDIA	(91) 447 26 19
MADRID	INFORMÁTICA Y FUTURO	(91) 345 00 17
MÁLAGA	VASCO INFORMÁTICA	(952) 21 98 92
PONTEVEDRA	VOBIS (GALVEN INFORMÁTICA)	(986) 21 30 82
STA. CRUZ DE TENERIFE	WONDERTECH	(922) 24 26 03
TARRAGONA	GRUP INFORMATIC I SERVEIS	(977) 44 63 43
TOLEDO	LOBATO VIVAR	(925) 22 14 10
VALENCIA	DISPROIN LEVANTE	(96) 361 36 65
ZAMORA	INFOZAMORA	(980) 51 52 16
ZARAGOZA	ICIS INFORMÁTICA	(976) 75 26 25

Venta a Domicilio:

CLUB MULTIMEDIA
Llamada gratuita: (900) 180 363

MISCO
(91) 843 50 00

Círculo ASM
(902) 21 00 44

ACTION
(902) 18 16 14

XTOM 3D







De todos los títulos que nos han llegado, éste es el que parte con unas mayores perspectivas de éxito. Se trata de una trepidante arcade de acción realizado al más puro estilo de los clásicos "matamarcianos" pero implementado en un entorno tridimensional. Tienes que tomar los mandos de una nave, probablemente espacial, que tiene que ir superando una serie de retos que se le aparecen a lo largo del juego, en forma de multitud de naves enemigas. Los enemigos, por cierto, poseen las más diversas formas, desde tanques hasta tanquetas antiaéreas o potentes naves. Tan variados como ellos son los armamentos de los que hacen uso con objeto de destruir esa persona a la que tienes tanto aprecio. También tú podrás ir recogiendo sucesivas armas, a cuál más potente, a lo largo de tu camino. Es decir, como hemos hecho todos en las salas recreativas.



Excelentes explosiones.



Un fenomenal entorno tridimensional.

Sin embargo, lo mejor es la inclusión de las tres dimensiones. La técnica del programa es inmejorable, pues las explosiones y los disparos que te encuentras poseen una calidad inmejorable, y el juego, aunque requiere una tarjeta 3D, no corre mal en un equipo que posea una. Además, todo lo que te sucede, por inverosímil que sea, que lo es, posee una excelente realismo. En definitiva, un juego que puede señalar un antes y un después en el género.

GRUNTZ

De este todos los títulos que nos han llegado, éste es que parte con unas mayores perspectivas de éxito. Se trata de una trepidante arcade de acción realizado al más puro estilo de los clásicos "matamarcianos" pero implementado en un entorno tridimensional. Tienes que tomar los mandos de una nave, probablemente espacial, que tiene que ir superando una serie de retos que se le aparecen a lo largo del juego, en forma de multitud de naves enemigas. Los enemigos, por cierto, poseen las más



El clásico punto de vista cenital.





Nieve resbaladiza para un gran título.



diversas formas, desde tanques hasta tanquetas antiaéreas o potentes naves. Tan variados como ellos son los armamentos de los que hacen uso con objeto de destruir esa persona a la que tienes tanto aprecio. También tú podrás ir recogiendo sucesivas armas, a cuál más potente, a lo largo de tu camino. Es decir, como hemos hecho todos en las salas recreativas.

Sin embargo, lo mejor es la inclusión de las tres dimensiones. La técnica del programa es inmejorable, pues las explosiones y los disparos que te encuentras poseen una calidad inmejorable, y el juego, aunque requiere una tarjeta 3D, no corre mal en un equipo que posea una. Además, todo lo que te sucede, por inverosímil que sea, que lo es, posee una excelente realismo. En definitiva, un juego que puede señalar un antes y un después en el género.





Una gozosa aparición

UN ADELANTO LÚDICO

Este mes os ofrecemos un buen número de novedades, que nos auguran un futuro en verdad prometedor. Así, ya nos están llegando algunos de los mejores productos de la nueva temporada, entre los que cabe destacar la nueva hornada que nos trae Virgin y los atractivos lanzamientos de Electronic Arts.

Siempre gana el jugador

ALIEN VS PREDATOR

DESARROLLADOR	FOX
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	MARZO

La Fox cada vez se está metiendo más en el mundo del software de entretenimiento, y lo hace con una seguridad en sí mismo cada vez mayor. Después de habernos obsequiado con un programa de la calidad de *Expediente X*, nos van a ofrecer en breve un excelente arcade en el que, curiosamente, también andan a vueltas con los extraterrestres.







Esta vez se trata de *Alien Vs. Predator*, un fenomenal arcade 3D que viene dispuesto a tomar el toro por los cuernos en un género en el que la competencia es muy alta. Después de recibir con agrado títulos como *Turok 2*, en el que teníamos que enfrentarnos a unos fabulosos dinosaurios, ahora volvemos a la "ancestral" costumbre del género según la cual los sempiternos enemigos son los *aliens*. Sin embargo, esta vez éstos tendrán el *look* más clásico; serán los extraterrestres que todos conocemos desde el misterio de Roswell, en Nuevo México, con algunas variaciones pero con ese aire que ya nos es tan familiar. Se trata de un programa de gran calidad gráfica. A estas alturas, el de los arcades 3D es un género en el que el apartado gráfico no se puede dejar de lado. Así, ante las cada vez mayores exigencias de los lectores, han tenido que esforzarse para lograr un *look* inmejorable. Y lo han logrado. Las imágenes de *Alien Vs. Predator* producen una inmejorable sensación. Los elementos poligonales han sido perfectamente recreados y los escenarios, a más de complejos y perfectamente estructurados, poseen unas texturas excelentemente elegidas.✦





Otra forma de hacer negocios

STREET WARS

DESARROLLADOR	INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Hace un tiempo (¿un año y medio?) todos nos quedamos con la boca abierta gracias a la aparición de un título que combinaba, con mucho humor, las batallas en tiempo real con la construcción de ciudades (menos detalladas que en un Simcity pero con gráficos más simpáticos). Aquel juego se llamaba *Constructor* y, a pesar del título, todos los que lo jugamos nos divertíamos más haciendo perrerías al enemigo que edificando bonitos barrios residenciales. No podía ser de otra manera, cuando opciones como recurrir a la mafia o contratar saboteadores estaban a la orden del día. Ahora nos llega la segunda parte de aquel juego que, lejos de buscar mejoras tecnológicas o una ampliación del concepto original (que también), se centra precisamente en las opciones destructivas.



Bien es cierto que tendremos que llevar a buen término toda una serie de negocios (sucios, por supuesto) pero en esta ocasión el objeto del juego es que nuestra organización criminal se haga con el mejor trozo del pastel. Empezaremos levantando casitas y pequeños locales de juerga, luego, a base de Gangsters, inversiones y trabajadores con muy mala leche, conseguiremos construir nightclubs, casinos y grandes hoteles. El mantenimiento de la calidad de nuestras construcciones, los préstamos, el contrato de diferentes personajes y los "regalitos" al contrario, estarán a la orden del día. Todo el juego se amenizará con esas cinemáticas protagonizadas por curiosos y caracterizados individuos que nos hicieron sonreír en la primera parte, así como con consejos para los menos avezados en las artes estratégicas. Lamentablemente, en orden a conseguir misiones simples pero muy efectivas de cara a la batalla y la conquista, el juego será un poco más lineal que el anterior y ofrecerá menos opciones para su configuración. Interesante título para los que disfrutaron de la parafernalia bélica o tramposa de la primera parte, no para quienes nos divertíamos arreglando los cuartos de baño.✦

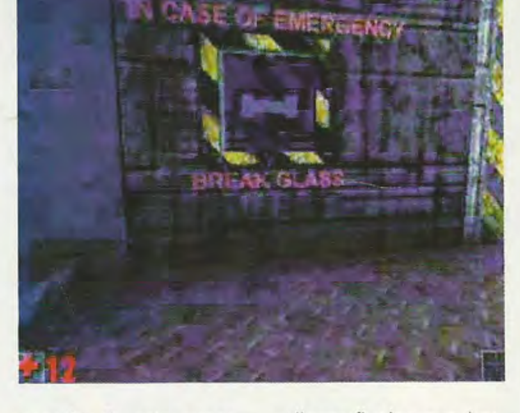
DESARROLLADOR	GT
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	ABRIL

De nuevo, el heredero de Quake

UNREAL TOURNAMENT

Con todo lo que estaba empezando a dar de sí *Quake II*, su rival a medida, *Unreal*, no podía quedarse atrás en eso de las ampliaciones y modificaciones. *Unreal Tournament* viene cargado de cosas buenas para que nunca dejemos de apostar por este título. Una miradita al contenido del CD basta para poner los dientes largos a cualquier fan de este arcade en perspectiva subjetiva: 100 Mb de mapas y 160 de texturas, son dos buenas cifras para determinar la calidad del producto.

Pero eso no es todo. La cantidad está bien, pero la calidad es fundamental, máxime cuando todos podemos bajarnos alguna que otra cosita de Internet, así que lo que realmente interesa es contar con material que no falle y que sorprenda. En esta expansión encontraremos nuevas armas (¡Sí!) –un nuevo rifle para las distancias largas, una nueva arma biológica, y así hasta diez (por ahora)- y mapas tan prometedores como *AS OVERLORD* (un asalto a gran escala, tipo "Salvar al Soldado Ryan") o *ASOCEANFLOOR*, un nivel submarino (para adentrarse en esos maravillosos fluidos que han dado fama al juego)



No podían tampoco faltar nuevas pieles para los diferentes personajes (mucho más molonas que las incluidas en el juego). Todo esto se adereza con esos pequeños programas útiles para tener a mano todas estas nuevas aplicaciones y... y ya tenemos uno de esos CDs que, nadie que realmente aprecie este juego, debería dejar pasar. Nos quedamos, eso sí, sin una novedad digna de mención (de esas que nos hacen exclamar "¿Cómo diablos se les ha ocurrido esta idea?") y sin embargo, tiene todo lo que podemos esperar de una extensión. Imprescindible para dar más sabor a nuestras partidas en Red.✦



Quizá la estrategia más deportiva

FOOTBALL WORLD MANAGER

DESARROLLADOR	CAFEINE STUDIOS
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	ABRIL 99

Sin duda el football es mucho más que un deporte (incluso hay quien opina que es todo menos eso) en el que entran en juego toda una serie de factores que hacen las delicias de la prensa deportiva: que si ahora se despide a un entrenador, que si tal club ha contratado a tal jugador por tantos millones de duros, que si aquel estadio cochambroso ha sido objeto de innumerables reformas, etc. Tal es el atractivo de estas gestiones, que de un tiempo a esta parte, los diferentes títulos que de simulación, vienen acompañados de un programa que nos pone a los mando de lo que ocurre antes del partido en sí. Eso por no mencionar los programas que sólo se centran en este punto; ahora bien, nunca habíamos visto uno tan completo y preciosista (a nivel de gráficos) como el que ocupa estas líneas.



Vamos a tomar aire y expulsar toda una lista de las posibilidades que tiene este programa: 25.000 jugadores en activo en más de 1000 clubes que juegan en más de 70 divisiones basadas en más de 50 países, análisis minuciosos de cada partido, eventos claves de los mismos, amplias tablas de partidos de liga y copa para todos los países, contratar y despedir entrenadores, ojeadores y fisioterapeutas, desarrollar el estadio, aprender a tratar con el Consejo de Directores que pueden cuestionar tus decisiones (incluso revocarlas)... y muchas más. Y, ya dentro del partido, podremos interaccionar con éste cambiando la formación del equipo, teniendo siempre un ojo alerta en los indicadores de rendimiento,



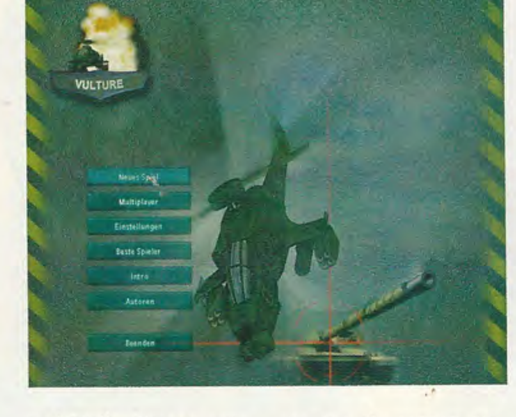
etcétera; asimismo, tendremos una pantalla en la que irán apareciendo los goles que se marcan en otros eventos. Necesitaríamos varias páginas para enumeraros todo lo que este programa trae consigo, desgraciadamente, no disponemos de tal espacio, así que nos limitaremos a mencionar un detalle que bien puede dar una idea de la complejidad y profundidad del juego: ¡Podemos incluso configurar el aspecto físico de nuestro personaje! Todo esto que hemos mencionado está muy bien dispuesto en una interfaz fácil y cuidada, así como con gráficos que ambientan y estimulan a seguir jugando. Muy recomendable tanto para los forofos de este deporte, como para los fans de la gestión y la estrategia.✦

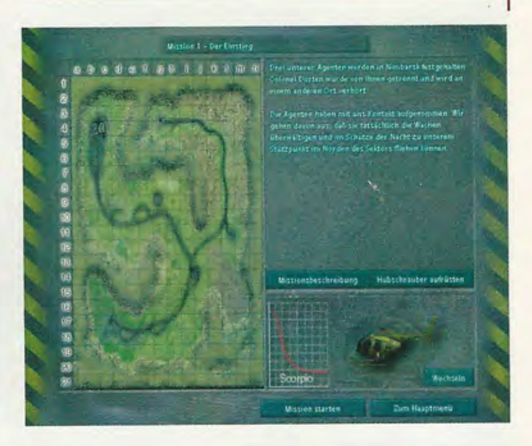
DESARROLLADOR	DRAGO ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ACCIÓN 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Un helicóptero bélico

HELL COPTER

No ha pasado mucho tiempo desde la aparición de *MIA* cuando ya le ha salido un oponente que sigue el mismo curioso sistema de juego. A lo largo de este programa, ambientado a principios de los años 90, tienes que superar una serie de misiones de guerra a los mandos de un helicóptero de combate. El sistema de manejo del juego es el mismo que pudimos ver en el mencionado título, aunque en estos momentos los requerimientos mínimos del equipo son, por fuerza, mayores.





A tu disposición tienes veinte misiones diferentes, que pueden ir desde un rescate hasta la persecución de un vehículo determinado. Los escenarios están ambientados en lugares tan dispares como Europa Central o el Golfo Pérsico, centros de grandes acontecimientos durante aquellos años. Además de poder escoger entre tres helicópteros distintos, es posible utilizar una gran variedad de armamento; también es elevado el número de enemigos que tenemos a nuestra disposición.

Se trata de un tipo de programa muy jugable, aunque de escasa profundidad. Quizá llegue a cansar cuando llevemos ya unas cuantas partidas jugadas, pero es muy entretenido para pasar, sencillamente, un buen rato. Sin duda, atrapará a todos aquellos usuarios que deseen dar rienda suelta a su adrenalina a bordo de uno de esos formidables aparatos del aire.✦



DESARROLLADOR	▸	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	▸	VIRGIN
GÉNERO	▸	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	▸	PRÓXIMAMENTE

Desarrolla tu propio comando espacial

STAR FLEET COMMAND



La estrategia espacial nos muestra su mejor cara. En esta ocasión se trata de un programa basado en la popular y eterna saga espacial *Star Trek*, que una vez más nos lleva a la conquista del espacio. Este típico programa de estrategia sigue las pautas marcadas por el maestro *Starcraft*, aunque ahora en un entorno de juego bastante más vistoso, como corresponde al avance de los tiempos.

Nuestra conquista del espacio exterior nos llevará a las más cruentas batallas, que se desarrollan en un entorno formidablemente recreado, como corresponde a los tiempos que corren. El desarrollo de las mismas es excelente en todo momento, con una magnífica representación de las unidades y unos efectos especiales que quitan el hipo. En conjunto, el aspecto gráfico del juego es de lo mejorcito que hay en estos momentos en el género, y eso es decir mucho.

En fin, lo *trekkies* consagrados sabrán sacar todo el provecho de un programa que se viene a sumar a la enorme cantidad de títulos basados en la conocida saga. Sin embargo, se trata de un programa que promete calidad y es apto, por lo tanto, para todos aquellos jugadores que gusten de la estrategia espacial y ya se hayan cansado de seguir utilizando los mismos juegos de siempre.✦





Las más locas carreras espaciales

TTT

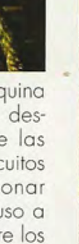


DESARROLLADOR	▸	TAKE 2
DISTRIBUIDOR	▸	PROEIN, S.A.
GÉNERO	▸	CARRERAS
LANZAMIENTO	▸	PRÓXIMAMENTE

Parece que vamos a pasar un tiempo recibiendo una auténtica avalancha de simuladores de coches de carreras futuristas. En muy poco tiempo hemos visto títulos como *Poweralide*, *Rollcage*, *Mad Trax* o *Dethkarz*, y en breve aparecerá el programa TTT, que nos brinda la posibilidad de disfrutar de unas formidables carreras en unos ambientes futuristas muy logrados. Si nos recuerda a alguno de los títulos mencionados, es a *Dethkarz*, con el que comparte alguna de sus mejores características.

En efecto, muchos de los circuitos a los que podemos acceder en el juego están ambientado en las alturas de una ciudad marcada por las luces y las sombras de un futuro cibernético. La posibilidad de que la máquina que manejamos se desborde más allá de las barreras de los circuitos nos hará perfeccionar nuestra técnica incluso a los más patosos entre los jugadores.





Por lo demás, la física de los coches está muy lograda, con excelentes detalles como la suspensión de algunos de ellos. Los vehículos, algunos de ellos con el mismo aire postindustrial que exhibían los de *Powerslide* y otros con la fenomenal belleza de los antiguos coches de carreras, están perfectamente recreados; merece la pena jugar sólo por verlos. Tenemos que esperar un poco todavía hasta que podamos ver la jugabilidad final que va a tener el juego, pero lo cierto es que se nos presenta con muy buenas expectativas.✦







Si Dante levantase la cabeza...

REQUIEM

DESARROLLADOR	3DO
DISTRIBUIDOR	PROEIN S. A.
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	MARZO

No es un arcade con perspectiva subjetiva más, aunque es la categoría que mejor puede definirlo. Para empezar, *Requiem* sigue la actual moda de montar interesantes argumentos en ese armazón tan poco dado a la pausa que son los entornos en tres dimensiones. Luego está la estética que sigue: mezclar aspectos religiosos (ángeles, diablos y el mundo de los muertos) con entornos de ciencia ficción ¡toma ya! Y lo cierto es que dicha mezcla, aunque los más escépticos la esperábamos con un montón de dudas, ha funcionado. Imagina que eres un ángel envuelto en la batalla final contra las fuerzas del mal, que eres expulsado del paraíso hasta el reino del caos para buscar la puerta que conduce al mundo de la realidad. Así empieza. Y de qué manera: ya en las primeras pantallas nos moveremos entre paredes de sangre (con surtidores de ídem incluidos) de la que salen las cabezas y los cuerpos de los condenados... en movimiento.





A veces, los detalles marcan la diferencia, sobre todo aquellos que los programadores utilizan para que nos creamos la historia. Si *Requiem* ha conseguido que de verdad nos sintamos inmersos en un mundo bien parecido a cualquiera de los círculos que Dante inventó para describir el infierno, entonces *Requiem* es un buen juego. Así de sencillo. Sobre todo cuando cumple en todos los demás aspectos: *engine*, habituales opciones, facilidad de manejo, gráficos, sonidos, música y muchos monstruos. Otra cosa digna de mención son, además de las armas de las que dispondremos, la multitud de ppoderes "angelicales" que podremos a lo largo de la aventura. Cualquiera que esté mínimamente, por lo menos, interesado en los arcades 3D, debería prestar atención a este lanzamiento.✦



Los más veloces mastodontes

TANK RACER

DESARROLLADOR	GROLIER
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	CARRERAS
LANZAMIENTO	PROXIMAMENTE

Volvemos con los simuladores de carreras, aunque en esta ocasión sobre unos vehículos que tradicionalmente no son excesivamente veloces. En efecto, aunque parezca mentira, gracias a este producto podremos introducirnos en un poderoso tanque para vencer a nuestros contrincantes en unas carreras muy peligrosas, pues si no somos capaces de superar a los restantes corredores por medio de nuestra habilidad, tendremos que hacerlo a punta de cañón. Real como la vida misma.

Como veis, se trata fundamentalmente de un arcade; nada que ver con simuladores de la talla de *Armored Fist*, un programa mítico dentro del género. No ofrece demasiado realismo, pero nadie se debe asustar pensando que tiene que controlar una innumerable cantidad de teclas para poder avanzar a través de los circuitos. Nuevamente, el punto más fuerte es el de los gráficos, aunque los requerimientos mínimos de los equipos serán bastante elevados.

Se trata, en resumidas cuentas, de un programa adictivo y destinado a quienes quieran, sencillamente, disfrutar un buen rato participando en las carreras de ambiente más bélico que han sido lanzadas hasta el momento (ríase usted de *Carmageddon*). Buenos gráficos y un ambiente muy logrado para un producto que, sin ser más de lo mismo, nos dará muchas horas de diversión.✦







PRIMER CONTACTO

MR. TINY

ADVENTURES

EL NUEVO HÉROE DE LAS PLATAFORMAS EN TU PC

Vive las aventuras de MR.Tiny, un honrado trabajador aficionado a la cerveza al que el hechizo de una bruja ha convertido en un ser diminuto.

Vigila sus movimientos, porque el más pequeño descuido puede hacerle perecer en una taza de café.

EXIT →

LECHE MILK

LECHE MILK

HAMMER Technologies

PC CD rom Sólo 18,00 € 2995

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas.

W95

COMPATIBLE WINDOWS 98

Distribución en Argentina
TAKE OFF MULTIMEDIA
R. Mejía Pueyrredon 495
Tel./Fax: (1704) 656 85 06
net2land@net2land.com

Distribución en Portugal
EUROGAMES
Rua Cardeal Mecier, 25A Galeria
1600 Lisboa
Tel. 351 (0) 1 793 56 03
Fax 351 (0) 1 793 51 54
eurogames@mail.telepac.pt

Distribuido por
Hammer Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42,
nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf.: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
hammert@hammert.com

HAMMER Technologies

DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Atrevete a quemar las ruedas

ROLLCAGE

¿Nunca deseaste poder tomar la velocidad a cachondeo? ¿Poder conducir como un loco y conducirte como un loco sin tener miedo de estrellarte, sin temer que tu coche no se volviera a poner sobre sus ruedas? En este título tu coche siempre caerá sobre sus ruedas. Una seguridad que te hará perder la cabeza.

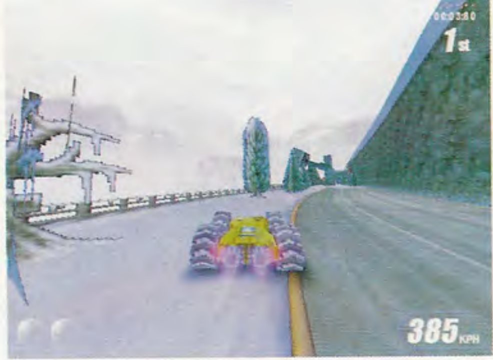
En estos días estamos viendo cómo el universo (porque ya es algo más que un simple mundo) de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D está revolucionando más de un género. En este caso, el de las carreras de coches. Ya hemos visto cómo se ganaba libertad, en títulos del calibre de *Powerslide*, cómo crecía la fidelidad al original, en simuladores del tipo de *Grand Prix Legends* o cómo se introducían elementos violentos (*Carmageddon 2*) o de persecución policial (*Need for Speed III*).

Ahora veremos cómo se aprovechan las posibilidades de estas tarjetas gracias a unos vehículos "reversibles" que no importa de qué lado se encuentren cuando se posen sobre la carretera. *Rollcage* es un título adictivo desde el primer momento, al que le faltan algunas posibilidades (que, con el tiempo y alguna que otra actualización, probablemente tendrá), pero que sin duda llegará a instalarse en el panteón de los mejores programas de carreras.



Uno de los grandes protagonistas de la banda sonora.





Los cielos poseen una riqueza digna de Van Gogh.



DIFICULTAD AJUSTADA

Tienes distintas posibilidades de carrera. Puedes luchar contra el reloj, realizar una carrera rápida contra otros coches o llevar a cabo una liga completa. En cualquier caso, la emoción y las enormes posibilidades gráficas del programa se dejan notar en buena medida. La forma más completa de jugar, desde luego, es la liga, en la que irás avanzando paso a paso a lo largo de los circuitos que te propone el juego. Sólo después de haber superado con éxito ciertas fases podrás acceder a algunos de los mejores circuitos.

> **Los vehículos son auténticos dominadores del entorno del juego**

Lo que nos lleva a los niveles de dificultad del programa. Posee los habituales fácil-medio-difícil. Realmente responden perfectamente a su denominación, pues en el más sencillo, a menos que pierdas el control del vehículo así como un tiempo precioso, es relativamente fácil ser incluso el primero en cruzar la línea de meta. Es, quizá, el mejor modo de juego para hacerse con el manejo del coche que, debido a las altas velocidades a las que es capaz de ponerse, se descontrola en algunos momentos con cierta facilidad.

GRÁFICOS FUERA DE SERIE

Los fondos en los que se enmarcan los circuitos no son, en ningún caso, planos. Ocasos agresivos y rojizos, enormes soles, brillantes y cegadores, poco después del cenit de la jornada, conjuntos nubosos y un largo etcétera de efectos que reflejan otras tantas posibilidades de nuestro maravilloso éter. Esto hace que la riqueza visual que nos rodea nunca nos permita llegar a aburrirnos.

Pero no sólo es cosa de los cielos. Pues, al fin y al cabo, a ellos sólo los miramos, de hecho, cuando el coche que pilotamos realiza algún salto para nosotros inesperado. Todos los elementos de los circuitos están cuidados al máximo. Macizos bloques de roca se codean con costas recortadas, túneles alucinantes en ciudades futuristas, zonas abruptas y paisajes montañosos.

Además, todavía sin salirnos del apartado gráfico, hay efectos maravillosos, tales como lluvia, niebla y similares. Naturalmente, todo ello





El vídeo de introducción te muestra algunos circuitos.



no sería lo mismo sin una tarjeta aceleradora, pero no se les puede negar que logran sacar todo el partido que éstas ofrecen. Las explosiones, abundantes, por cierto, también saben aprovecharse al máximo de estas características.

Los coches "reversibles" son el mayor atractivo del programa

Pues es posible interactuar en todo momento con algunos de los elementos que hay en los circuitos. Así, hay un buen número de edificios a lo largo del juego susceptibles de ser derruidos mediante una furiosa embestida a sus cimientos o puntos de apoyo. Una pequeña explosión en el momento del choque, y después todo un espectáculo cuando el edificio se desploma sobre la calzada. Tras el derrumbe, un buen número de escombros estorbará el camino a los corredores.

Y no serán la única traba con que nos encontremos. Por lo visto, hay quien no quiere que semejantes carreras se celebren. Por ello, nos encontraremos de vez en cuando con unos particulares helicópteros que envían unos rayos azulados de cuyo camino es mejor apartarse. Tampoco habrá que perder de vista los misiles que despiden algunas baterías poco amigas de lo ajeno, que somos nosotros.

ALGUNAS AYUDAS

Pero del mismo modo hay cosas que nos sirven de ayuda a lo largo de las carreras. En primer lugar, en algunos sitios encontraremos en la calzada las típicas flechas que otorgan una mayor velocidad a quien las pise. Gracias a ellas podremos alcanzar velocidades de más de 400 kilómetros por hora. Además, unas bolas rutilantes nos proporcionarán municiones de diversas armas que podremos descargar sobre nuestros enemigos en la carretera.

Todo esto conlleva, desde luego, una atención desmesurada por la parte más arcade de la simulación. Sin embargo, eso no quiere decir que hayan descuidado lo que es la simulación en sí. De hecho, dentro de límites razonables (ten en cuenta que en la realidad difícilmente podríamos controlar un vehículo a velocidades tan desorbitadas), el programa ofrece una acertada respuesta de los coches.

En efecto, cuando pierdes el control de tu vehículo en plena carrera, casi tienes que esperar a que se detenga, a menos que puedas aprovechar su inercia para ir por el buen camino. Además, la física, nuevamente dentro de los límites que decimos, está muy lograda. En los circuitos en los que hay hielo es difícil controlar adecuadamente el coche. Pero donde la física está "que se sale" es en la posibilidad de dar la vuelta a tu vehículo, después de haberlo "flipado" corriendo por el techo y las paredes de algún túnel que se te ha puesto de por medio.

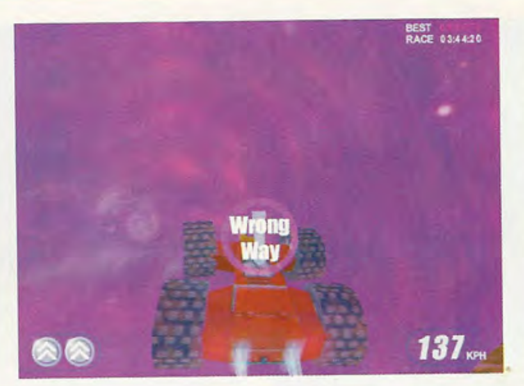
Hay momentos en que no estás seguro de cuál es el techo y cuál el suelo. Todo ello físicamente explicable por la impresionante velocidad a la que nos movemos. En efecto, si no has llegado a tales extremos, no podrás hacer todas estas verdaderas birguerías. A veces, después de algún bache muy pronunciado, te mantienes en el aire el tiempo suficiente como para saltar de un brinco todo















un pequeño valle formado en la carretera.

¿UN EDITOR?

Hay cosas que echarán de menos los jugadores más exigentes. En estos días es muy importante dar la posibilidad a los jugadores de que intervengan en lo posible dentro del programa. No habría estado de más incluir algún que otro editor en el que poder "vestir" a nuestro gusto al coche que nos han proporcionado.

Lo único que tenemos en las manos es la posibilidad de elegir uno u otro vehículo, al mando de un conductor con unas características diferentes. Los coches varían en lo que se refiere a resistencia, aceleración, velocidad, etcétera. Pero, de hecho, no es posible modificar estas características a nuestro gusto, a menos que en la versión definitiva del programa decidan incluirlo. Esto, si el programa logra crear escuela, lo cual es muy probable, será seguramente subsanado en una segunda parte o en una actualización que acabe por completarlo.



BANDA SONORA

El sonido merece una mención aparte. El programa posee una auténtica banda sonora, en la que se incluyen temas de Fat Boy Slim, EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Ed Rush y Nico, Pressure Rise, Ashley Beedle Presents, Pascal, Freestylers, Les Rosbifs, Ratman y Dan Mass. Se trata de una larga lista de grupos de actualidad, más conocidos quizá en Alemania o Gran Bretaña que dentro de nuestras fronteras, pero con una gran calidad y un buen gusto hecho para expertos.

Arropados por el formidable cuerpo que semejantes grupos proporcionan al juego, los efectos especiales de sonido son excelentes. En todo momento siguen el desarrollo de la acción con derrapes, explosiones, choques y todo aquello que se te ocurra en un programa de este género.

El apartado gráfico de este título posee un perfecto acabado

Con todos estos ingredientes ha quedado un programa excelente, que ofrece una jugabilidad endiablada y multitud de horas delante del ordenador. El programa tiene algunas carencias, pero tantos aciertos que arrastrará a multitud de jugadores. En efecto, tanto los más acérrimos aficionados a la velocidad como los que sepan apreciar lo bueno cuando lo ven, se harán con este programa. Un título imprescindible.✦



Características	
Sistema mínimo	P166, 32 Mb
Sistema recomendado	P200, 64 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	92%
Sonido	90%
Jugabilidad	90%
Total	**92%**

Una velocidad reversible



DESARROLLADOR	MAXIS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Horas construyendo a base de ratón

SIM CITY 3000

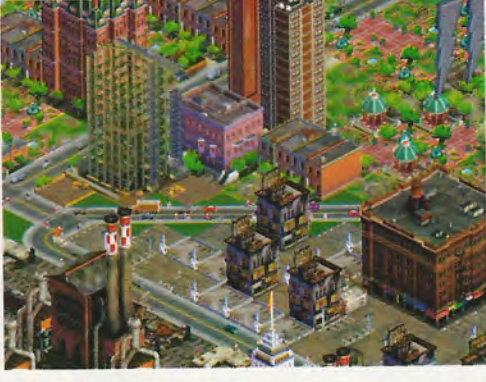


Mira esa zona comercial, cómo ha crecido desde que puse cerca un aeropuerto. Parece que todo marcha, en los albores del siglo XXI en esta ciudad: la basura, reciclada; el tráfico, solucionado gracias al transporte público y, los habitantes, la mar de contentos desde que las calles están adornadas con monumentos.

Ha pasado mucho tiempo desde el primer Sim. Por aquel entonces algunos lo jugamos en un Amstrad o un Spectrum, así que ya os podéis hacer una idea de lo revolucionario que fue el programa. ¿Un juego que consistía en construir? ¿En "plantar" zonas residenciales, unirlas con carreteras y conectarlas a una planta de energía mediante tendidos eléctricos? ¿Para qué? ¿Para destruir luego nuestros diseños cuando nos percatásemos de que el tráfico no iba bien, por ejemplo, o porque no podíamos evitar la tentación de pulsar el botón de desastre? Y sin embargo, aquel título terminó por engancharnos incluso a los más escépticos.

Y es que, con el primer Sim, los jugadores empezamos a tomarle gusto a eso de construir cosas dentro del ordenador. Fue, además, el paso previo al género de la estrategia por vía de la gestión de recursos. Ahora nos presentan este *Sim City 3000* con toda la parafernalia que han propiciado las expectativas de esta tercera parte. Una enorme campaña publicitaria (acuerdos con Dominos Pizzas y anuncios de televisión en Estados Unidos) tanto en revistas especializadas, como de información general, han puesto el listón muy alto de cara a que luego no decepcione a los usuarios. Llega con retraso, pero este detalle no hace que disminuyeran nuestras ansias de hacernos con él.





MUY BUENO, PERO SIN SORPRESAS

Eso de que no viene con sorpresas no se refiere a que su indiscutible calidad estaba fuera de duda antes del lanzamiento del juego, sino que el desarrollo del mismo no incorpora ninguna novedad digna de mención, de no ser por la inclusión de edificios famosos de diferentes ciudades.

Bien es cierto que si adquieres el producto original, podrás bajarte de Internet sabrosas utilidades como, por ejemplo, una herramienta



Esto se consigue en una horita.



LO QUE DA DE SÍ SIMCITY3000. AÑADIDOS

- Situar edificios administrativos/Especiales: no sólo se trata de colocar los departamentos de policía (también cárceles), de bomberos, de salud y educación, sino de adornar nuestra ciudad con esos edificios que elevarán el nivel de vida de los habitantes y aumentará su felicidad.
- Entre los diferentes submenús que permite esta herramienta, cabe hacer hincapié en el de los Edificios destacados y el de los Premios y oportunidades. De los primeros, diremos que hay un límite de diez especiales (diferentes maravillas arquitectónicas de varios países). En cuanto a los premios y oportunidades, se tratan de edificios también especiales con los que se puede recompensar tu buena gestión o vienen de la mano de un Solicitante (en este caso, habrá que pagarlos).
- Emergencia: para combatir los desastres o crearlos. Si todo lo que hemos mencionado hasta ahora es el elemento descriptivo de este juego, el siguiente menú es el que lo dota de cierta acción. Ir al desastre, activar la alarma (para poner en estado de alerta a los ciudadanos), mandar a la policía o los bomberos a una zona determinada. Todo esto no es tan divertido como causar tu propio desastre: Fuego, Tornado, Terremoto, Disturbios o una invasión alienígena.
- Reunirse: haciendo clic en este botón se abrirá la ventana de los Concejales y Solicitantes. Imprescindible para estar al tanto de tu equipo y sus opiniones.
- Ajustes y Revisión: para llevar cambios a nivel ejecutivo, estudiar los informes generales y comprobar el funcionamiento general de la ciudad.
- Presupuesto: para manejar las finanzas.
- Vecinos: la sección diplomática del juego. Trata de los acuerdos y relaciones con los alcaldes de las ciudades cercanas.
- Ordenanzas: aquí puedes aprobar las diferentes leyes que regirán la vida en tu ciudad. No te preocupes, los concejales te echarán una mano a este respecto.
- Preguntar: para ver el estado de cada uno de tus edificios, su rendimiento, las posibilidades de que sufra un accidente, etcétera.
- Ver Datos: acceso a los mapas, cartas y gráficos que confeccionen tus concejales.



No es tan complicado como parece a simple vista.



Zonas comerciales muy desarrolladas.





para crear tus propios edificios. Pero esto no justifica todo el tiempo que hemos esperado este título. Sencillamente se trata de otro *SimCity 2000* pero puesto al día en cuanto a tecnología. Y esto sí es un poco decepcionante, máxime cuando hace un par de años se hablaba de que incluiría una opción para ver la ciudad desde la perspectiva de sus habitantes. En fin, parece que la gente de Maxis se va a guardar este as en la manga para sorprendernos algún día con alguna interesante opción (que previamente tendremos que pagar, claro), como ocurriera con *SimCopter* y *Streets of Sim City* con el anterior título de esta serie.

Así pues, nos encontramos con que el presente tiene lo de siempre más algunas opciones que dan un aspecto más realista a nuestra ciudad. Y esto no es en absoluto malo, es más, no deja por ello de ganarse la valoración de excelente, pero no creemos que se vaya encontrar en él más diversión que la que obtuvimos con su predecesor. Por lo tanto, la mecánica se repite, y con ella su sencillez de manejo pero su dificultad a la hora de dominarla (como han de ser los buenos juegos). Para los despistados, ahí van unas líneas que tratan de resumirla: preparar el terreno, crear zonas mediante la selección de éstas y el posterior arrastre del ratón, dejar que los habitantes llenen con edificaciones esas zonas según la catalogación que las hemos dado (residenciales, comerciales, de industria....) tratar de abastecerlas con agua y energía, buscar una adecuada comunicación entre las mismas con diferentes medios de transporte y esperar... esperar hasta que nos avisen que hay unos niveles de polución desproporcionados, o que las carreteras están atascadas de tanto tráfico, o que hay un elevado índice de criminalidad, o que no quedan fondos, etcétera. Todo esto para que tomemos las medidas oportunas y vayamos transformando, al tiempo que creamos, nuestra ciudad soñada.

El modo de manejo es muy sencillo. Basta con marcar un botón de una interfaz que se divide en submenús y luego aplicar la opción correspondiente sobre

LO QUE DA DE SÍ SIMCITY 3000. INTRODUCCIÓN Y ZONAS.

La complejidad, amplitud y variedad de un juego es proporcional al número de opciones que permite durante su desarrollo, así que hemos desarrollado este cuadro para que sepáis exactamente con qué os encontraréis si adquirís este gran título de estrategia.

Barra Principal de Herramientas

Se encuentra situada a la derecha de la pantalla. Es el árbol del que parten las numerosas ramas a las que habrás de acudir para gestionar y construir tu ciudad. Éstas son: Terreno, Zona, Construir Transporte, Construir Servicios, Construir Edificios Públicos/Especiales, Emergencia, Reunirse, Ajustes y Revisión, Cambiar Ajustes y Salir. Excepto ésta última, que es la propia de cualquier tipo de juego, vamos a detallar el contenido de cada opción, una a una.

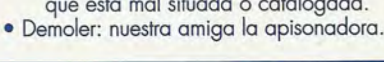
Terreno

Habrás de acudir a esta casilla si quieres cambiar la elevación del terreno, colocar estanques, árboles, etcétera. Este menú se subdivide en:

- Plantar árboles: el tipo de árbol depende del nivel de elevación en el que se coloca. Opción útil si la gente empieza a quejarse de los malos humos de tu ciudad.
- Crear agua superficial: no te líes con largas instalaciones de tuberías, que conecten a la ciudad con el mar o algún río, y crea un pequeño estanque junto a tus edificios. Siempre que tengas espacio disponible, es preferible tener algo tan fundamental como el agua muy a mano. Pero, ojo, cuidado con el precio.
- Bajar terreno: opción tan fastidiosa como fundamental si deseas que tu ciudad tenga la altura adecuada.
- Alzar terreno: como la anterior, pero en sentido inverso.
- Nivelar terreno: más costoso, más práctico. Con un clic y una acción de arrastrar se consigue fácilmente un área nivelada.
- Demoler: para poner un poco de orden tras tus meteduras de pata a la hora de planificar la ciudad. Posiblemente, la opción que más vas a utilizar durante el juego... ten en cuenta que las necesidades y las demandas de edificios cambian con el tiempo y no siempre dispondrás del espacio necesario para gestionar estos cambios.

Zona: este menú agrupa todas las opciones de asignación de zonas. Tú asignas un determinado espacio para una determinada función y los sims, los habitantes de tu ciudad, serán los encargados de llenar dicha zona con los edificios correspondientes. Se subdivide en:

- Residencial: el espacio necesario para crear viviendas. Hay tres opciones: Ligera, casas familiares individuales; Media, pequeños edificios de apartamentos; Densa, grandes edificios de apartamentos.
- Comercial: también desde aquí puedes decidir qué densidad comercial quieres asignar a esta área: Ligera, tiendas de alcance local y gasolineras; Media, edificios de oficinas y tiendas de tamaño pequeño; Densa, grandes edificios de oficina y grandes superficies comerciales.
- Industrial: sigue la mecánica de las anteriores, también esta opción se divide en Ligera, áreas agrícolas, pequeñas fábricas y almacenes; Media, fábricas y almacenes medianos; Densa, fábricas y almacenes grandes.
- Vertedero: el modo más barato de almacenar los desperdicios de la ciudad; también un estupendo método para destruir el terreno sobre el que se construye y bajar el valor de las zonas circundantes.
- Puerto marítimo: contribuye al desarrollo de las zonas industriales que estén alrededor. También se utiliza para recoger la basura de la ciudad. Necesitan ser al menos de 2x6 bloques para desarrollarse y estar comunicados con los de los vecinos por vías marítimas.
- Aeropuerto: disponible desde 1930. Para desarrollarse necesitan como mínimo una extensión de 3x5 bloques. Contribuyen al desarrollo de las zonas comerciales.
- Deszonar: aplica esto en una zona vacía de edificios y que consideres que está mal situada o catalogada.
- Demoler: nuestra amiga la apisonadora.



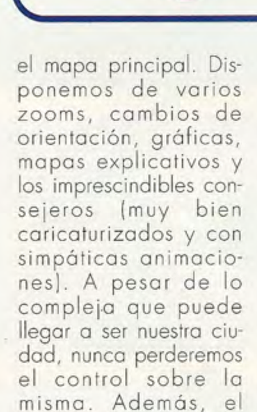




LO QUE DA DE SÍ SIMCITY 3000. TRANSPORTES Y SERVICIOS

Construir Transportes: la mayor dificultad de esta herramienta radica en que hemos de proyectar nuestras vías de comunicación de forma que no intercedan en el orden de las diferentes zonas y demás edificios especiales. Además, muchos transportes no sólo demandan la vía propiamente dicha, sino las estaciones que aquella conecta. Las opciones son:

- Carretera: el modo de transporte más convencional y barato. Cuidado con el problema del tráfico.
- Autopista: opción sólo para cuando nuestra ciudad esté bastante crecidita. Hay que conectarla con una Rampa de Acceso.
- Parada de autobús: disponibles desde 1920. Han de situarse cerca de un bloque de carreteras.
- Tren: por supuesto, hay que conectar las vías a un par de estaciones como mínimo.
- Metro: disponible desde 1910. Al acceder a esta opción, la pantalla cambia a la vista subterránea. También habrás de vértelas con eso de conectar las vías a la estación correspondiente.
- Conexión Metro-Intercambiador de Tren: para juntar los dos anteriores. Tan obvio como útil, tan útil como complicado para quien proyecte la ciudad.
- Construir Servicios: si fallas a la hora de gestionar estas opciones, tu ciudad se puede venir a bajo en breve. No en vano, aquí se concentran los importantes recursos del agua y la energía.
- Tendido de energía: para fastidiar el paisaje con esos repelentes tendidos eléctricos de alto voltaje. Han de partir de una planta de energía.



- Plantas de Energía: la opción más relevante a la hora de comprobar cómo pasa el tiempo según se desarrolla la ciudad. Las centrales cambian, y con ellas el peligro de las diferentes fuentes de energía y sus costes. A continuación exponemos las diferentes plantas: Térmica de Carbón (desde 1900), Térmica de Petróleo (desde 1900), Térmica de Gas (desde 1955), Planta Nuclear (desde 1965, cuidadín), Molino de Viento (desde 1980), Planta Solar (desde 1990), de Microondas (desde el 2020), de Fusión (desde el 2050).
- Cañería de Agua: al seleccionar esta herramienta se pasa directamente a la vista subterránea. Han de partir de una estructura hidrológica.
- Estructura Hidrológica: han de conectarse mediante tuberías a las áreas desarrolladas de la ciudad. Hay cuatro tipos: Estación de bombeo de Agua, Torre de Agua, Depuradora de Aguas (desde 1935), Planta de Desalinización (desde 1960).
- Tratamiento de Basura: como el "Devorolor" pero a lo grande. A parte de las ya mencionadas zonas de vertederos, puedes almacenar la caquita de la ciudad en: Incineradores (desde 1920), Centros de Reciclaje (desde 1970), Incinerador Desechos a Energía (desde el 2000, transforma parte de la basura en energía aprovechable).
- Demoler: ¡Cuándo no!

el mapa principal. Disponemos de varios zooms, cambios de orientación, gráficas, mapas explicativos y los imprescindibles consejeros (muy bien caricaturizados y con simpáticas animaciones). A pesar de lo compleja que puede llegar a ser nuestra ciudad, nunca perderemos el control sobre la misma. Además, el modo por el que poco a se desarrolla nuestra creación consigue que en todo momento estemos al corriente de las novedades que se van incorporando al juego.

Y NOS QUEDAMOS CON...

Los diferentes terrenos, basados en mapas reales, que podemos escoger para levantar en ellos nuestras ciudades: Madrid, New York, París, así hasta un total de 26 para que demos más realismo si cabe a nuestras construcciones. Además, en el CD se incluyen una serie de famosos edificios (por parte de España aparecen la Sagrada Familia de Barcelona y El Palacio Real de Madrid). Aunque no nos termina de convencer eso de que podamos meter en la misma ciudad a las mencionadas obras de arte con el Empire State Building; vamos, que no pegan ni con cola (como museo intergaláctico de la humanidad vale, pero... ¿una ciudad?). También destaca el modo tutorial, las nuevas opciones (ver cuadros) y, sobre todo, que permanece intacto ese encanto del primer juego que es ver cómo evolucionan las construcciones según vaya pasando el tiempo.

El nivel de detalle de los edificios, siempre que dispongamos de un buen equipo, es realmente asombroso y, a este respecto, sí podríamos excusar un poquito el retraso de tan esperado lanzamiento, aunque sólo sea porque cada construcción parece estar hecha a mano, como si de una casa de muñecas se tratase.

Resumiendo, excelente elección con contadas novedades respecto a las anteriores pero con mucho encanto. Imprescindible para todos los adictos a construir, sobretodo si tenéis acceso a bajaros programas de Internet. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX, 64 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	87%

SÓLO LO QUE NOS ESPERÁBAMOS.

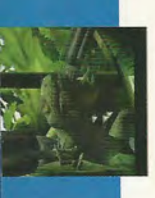
DESARROLLADOR	ACCLAIM
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	ARCADE 3D

AUTOR: DAVID PARAJE

Muerte en las calles

TUROK 2

La rápida sucesión de arcades tridimensionales mantiene viva una llama a la que se acoge la mayor parte de jugadores de PC. En esta ocasión nos vuelve un clásico que partió en el mundo de las consolas para conquistarnos a todos.



Uno de los géneros que más afectados se ha visto por el avance de las tarjetas 3D es el de los arcades tridimensionales, si obviamos alguno de los mejores programas de carreras. En efecto, la rapidísima sucesión de polígonos y la enorme cantidad de ellos por pantalla que se da en un arcade de estas características provoca que los programadores del género se hayan agarrado a las nuevas tarjetas como a un bote salvavidas. Antes se soslayaban los problemas de este tipo reduciendo los enemigos que se reunían en una misma pantalla, simplificando los fondos o prescindiendo de muchos elementos poligonales.

Ahora se puede responder a la demanda del público de más madera a través de la simplificación en la programación que dan las tarjetas 3D. Por ello empiezan a aparecer programas como *Turok 2*, que sólo corren si posees una de las mencionadas tarjetas. Ahora bien, si las posees y tu equipo es capaz de soportar el juego, merece la pena disfrutar del espectáculo de visión y acción que te ofrecen.

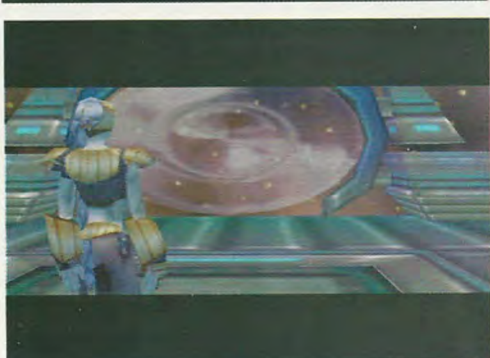


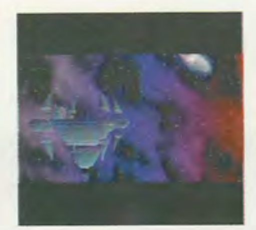
Unos dinosaurios muy poco prehistóricos.

PRIMAGEN

En la primera parte, Turok derrotó a Campaigner, si lo manejaste bien, y destruyó el Cronosceptor. Sin embargo, al hacerlo sacó de su letargo ancestral a Primagen, un poderoso retador de la creación. Las huestes de Primagen intentan destruir los Tótems de Energía que contienen el poder de Primagen. Tu misión es evitarlo y











ARMAS

El valeroso protagonista de este programa posee un buen número de armas que tendrá que ir recogiendo a lo largo de la aventura. Cada jugador elegirá con el tiempo las que más le gusten o las que considere más apropiadas para cada uno de los enemigos. Pero, por el momento, ahí va una breve descripción de cada una de las más importantes armas que pone a nuestra disposición el juego.

Bengala
Aparte de iluminar, una bengala puede servir en un momento dado como arma defensiva. Tiene una ventaja y un defecto. Su virtud es que te acompañará siempre: no necesitas cartuchos. Sin embargo, cada vez que la utilices tendrás que esperar un tiempo hasta que se recargue.

Garra
La arma básica de Turok no es otra que esta poderosa garra, efectiva en la lucha cuerpo a cuerpo pero inútil en la distancia y frente a enemigos armados. Además, La mayor parte de los engendros que encontrarás en tu camino poseen extremidades tan peligrosas como la tuya...

Cuchillo de Guerra
Más dañina que la garra, esta arma blanca también es especialmente indicada en la lucha cuerpo a cuerpo, y sus efectos son más letales que la anterior. Sin embargo, puesto que no se puede arrojar, no sirve para deshacerse de un enemigo en la distancia.

Arco
Por primera vez, Turok encontrará un arma a distancia. Lo mejor que tiene es que las flechas que no caigan fuera de tu alcance podrás recogerlas sin problemas, incluso retirándolas de los cadáveres de tus enemigos. De todas maneras, no es demasiado útil con enemigos que se desplacen con mucha rapidez.

Arco Tek
Más sofisticado que el anterior y también más potente, tiene también un número de flechas limitado (10) en tu carcaj.

El 20 de Marzo por fin llega...




Juegos comerciales con DIV 2


Editor de sonidos.

Y porsupuesto, seguiremos demostrando que...

cualquiera puede hacer juegos



Laberintos 3D.

Ahora podrás crear juegos en red
Editor de mundos tridimensionales
Browsers para todo tipo de ficheros
Generador automático de sprites
Rutinas de inteligencia artificial
Mapeador de niveles para juegos 3D
Instalador profesional configurable
Más de 1.000 Bugs solucionados
Código optimizado para Pentium
Rutinas para manejo de textos
Sistema de sonido mejorado
Compilador más optimizado
Y un sin fin de funciones

Editor de mapas 3D

¿ Cualquiera ?


Juegos en isométrica.





Revista Oficial
DIV GAMES

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas
Teléfono distribuidores +34 91 304 06 22 (ext. 137)

sólo **4.995** ptas.



Manual de 348 págs.

(bueno... habrá quien todavía no se aclare)

LA HERRAMIENTA PERFECTA

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado tanto en sencillez de uso como en potencia y capacidad. Y además se han incluido un gran numero de herramientas nuevas que harán que DIV 2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

COMPATIBILIDAD 100% DIV 1

Esta versión de DIV 2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran numero de mejoras y aspectos perfeccionados que hacen que disfrutes aun más de los juegos que desarrolles.



Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid. España
Tel: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

Distribución en Argentina • Take Off Multimedia • Pueyrredon 495
Tel / Fax: (1704) 656 8506 • E-Mail: net2land@net2land.com

Pistola de .9 MM
La primera arma de fuego con la que te vas a encontrar es ésta. Con una capacidad máxima de 10 cartuchos (aunque puedes recoger munición extra), no hará mucha mella en enemigos de gran tamaño, pero con paciencia y buen hacer será más efectiva, desde luego, que la garra.



Magnum
Lo de la magnum es otra historia, y no sólo por la sonoridad del nombre y el respeto que impone. Se trata de una pistola ametralladora semiautomática, mucho más efectiva que la pistola de nueve milímetros, que además admite munición extra.



Rifle Tranquilizador
No los matarás, pero al menos dejarán de molestarte durante un buen rato. Según la fuerza del enemigo, tendrás que dispararle distinta cantidad de dardos. De todas maneras, no dejes de recoger los dardos extra que encuentres por el camino.



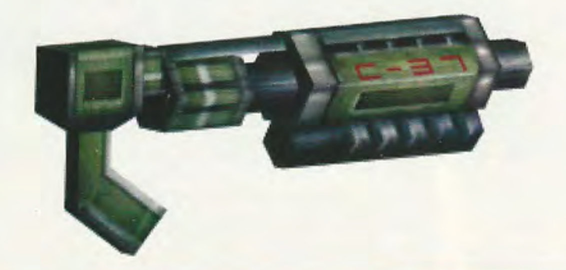
Rifle Voltaico
También es tranquilizador, y no letal, pero en esta ocasión suministra además a los enemigos una fuerte carga eléctrica gracias a unas flechillas que tiene cada dardo. Un solo impacto será capaz de atontar a varios enemigos.



Escopeta
Similar a las escopetas de los arcades 3D que todos conocemos, se trata de un arma de potencia considerable, aunque un poco lenta (nada que ver con un rifle de repetición) y, además, no demasiado útil cuando el enemigo se encuentra a gran distancia.



La Trituradora
Esta arma es muy útil para aquellos a los que les guste dar la cara. Dispara proyectiles que son capaces de rebotar en las paredes antes de explotar, de modo que quien los lance puede estar bastante lejos del lugar del impacto.

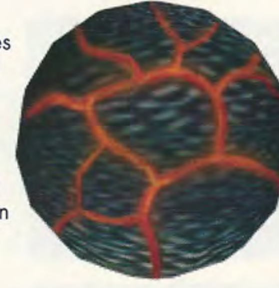


Rifle de Plasma
El plasma es un proyectil muy útil y cómodo, como se ha demostrado a lo largo de la historia de los arcades 3D. Cómodo y con un buen número de cargas en reserva (hasta sesenta, que se disparan de tres en tres), servirá incluso para enfrentarse a los enemigos más potentes.

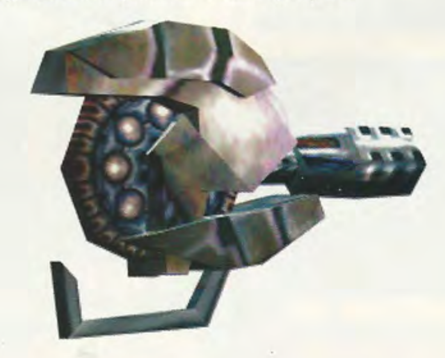


Cañón Tormenta de Fuego
El Cañón Tormenta de Fuego nos recuerda a algunas de las magias de los juegos de estrategia. Una lluvia de fuego caerá sobre los enemigos, que quedarán reducidos en poco tiempo. Hay que dosificar la cantidad de plasma de que dispongamos, pero es un arma efectiva si cae en buen lugar.

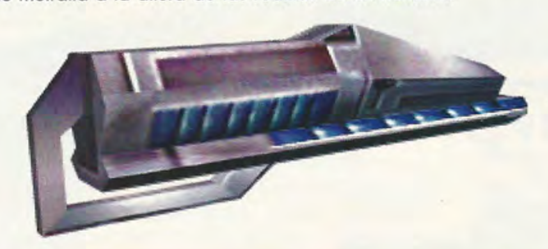
Granada Cegadora
Otra de las más sorprendentes armas del juego es ésta, sólo útil en espacios cerrados y oscuros. No elimina a los enemigos, pero los inutiliza con un enorme destello de cegadora luz solar. Es especialmente útil frente a enemigos que habiten en cavernas y túneles.



Taladro Cerebral
Este peculiar ingenio lanza proyectiles que, al estilo de los misiles que siguen el calor, persiguen la actividad cerebral del enemigo. Cuando impactan en el sujeto de su atracción, unas púas con garfios se clavan profundamente en su cráneo y absorben su fluido cerebral. Si tus enemigos no son muy listos, el Taladro Cerebral se agarrará a la primera cabeza que pille.



LanzadorMinas Detectoras Movimiento
Este otro ingenio instala unas minas bajo una halo de luz verde. Cuando algún enemigo se acerca, la luz se hace roja y una pequeña carga hace explotar la mina, que desprende una carga de metralla a la altura de las rodillas de un hombre.





Lanzagranadas
Clásica arma de los arcades 3D. No es útil si nos persigue un personaje muy pertinaz, pero se carga todo aquello que se encuentra en su entorno, incluido tú mismo.



Lanzamisiles Escorpión
Al estilo de los misiles mencionados algo más arriba, dispara una ráfaga de misiles pequeños que localizan y siguen el calor, por lo que son capaces de seguir a un blanco con gran precisión. En un mismo disparo se disparan varios, de modo que, una vez hayas hecho blanco, es posible que los demás sigan buscando otros enemigos. Pueden almacenar un máximo de 8 rondas de disparo.



Lanzallamas
Típico lanzallamas que hace arder espectacularmente a tus enemigos.



Sierra Descuartizadora
Este arma recuerda en gran manera los shurikens de los ninjas. Son círculos dentados que destrozarán todo lo que encuentren por delante, y luego volverán a tus manos.



Nuke
El arma más poderosa de todo tu arsenal.



ARMAS SUBMARINAS
Aparte de la garra, hay dos armas que sirven dentro del agua y en la superficie de la tierra. Son las siguientes:

Arpón
Se trata del típico proyectil que sirve para cazar animales submarinos. Es muy útil para acabar con enemigos que se encuentren a distancia, aunque hay que afinar mucho la puntería.



Lanzatorpedos
Más o menos como el lanzagranadas, pero dentro del agua. Nuevamente, hay que tener cuidado, pues afectan también al protagonista de la historia.





acabar con el poder de semejante maligno.

El argumento, como es sabido, es un mero vehículo de la acción que nos ofrece el juego. De hecho, no tienes más que eliminar todo bicho viviente y avanzar todo lo que puedas a través de las fases del juego. Pero esto, al fin y al cabo y a estas alturas, es en verdad también un vehículo para el lucimiento de los gráficos y de los efectos de luces.

De hecho, el apartado gráfico del programa es sobresaliente en todos los sentidos. Los enemigos, preciosos o repulsivos elementos poligonales, poseen una calidad gráfica excepcional. Así mismo los escenarios, que no tienen desperdicio. Por otra parte, el programa está cuajado de niebla, reflejos en el agua, tremendas explosiones, penumbras, sombras de fenomenal realismo y texturas conformadas con calidad.

Un producto cien por cien jugable que ofrece más de lo mismo pero de una gran calidad. Imprescindible, desde luego para quienes deseen ver lo mejor que puede ofrecernos un género que ya lleva muchos años en la cúspide lúdica. Hay que hacer una mención especial al apartado multijugador, que eleva el producto a cumbres de acción insospechadas, y a la conseguida inteligencia artificial que posee el juego.✦



Los elementos poligonales pueblan el programa.



Características	
Sistema mínimo	P166, 32 Mb, Tarjeta 3D
Sistema recomendado	P200, 64 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	85%
Sonido	80%
Jugabilidad	85%
Total	90%

Una vuelta esperada

DESARROLLADOR	EA SPORTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO

AUTOR: JESÚS FDEZ. FERRERAS

Mates en tu cara (Slam dunk in your face)

NBA LIVE 99

¿Por qué conformarnos con ver las espectaculares imágenes de la mejor liga del mundo de baloncesto por la pantalla de nuestro televisor, cuando podemos machacar la canasta de nuestro rival nosotros mismos? Con la nueva versión del maestro NBA Live 99, todo esto y mucho más está en tus manos.

Una vez comenzada la temporada oficial en USA de la NBA, tras solucionarse los conflictos laborales y la retirada del mejor atleta del mundo, y el que más millones de dólares mueve, os traemos a nuestras páginas la nueva versión de *NBA Live 99*, más espectacular que nunca, no dejando de ser "más de lo mismo".

En la pantalla de tu ordenador se van a introducir, de manera casi real, los jugadores de la NBA, con toda su parafernalia típica de los acontecimientos deportivos americanos, logrando con este simulador una sensación impresionante de jugabilidad, aunque no de dominio del programa.







La agilidad del contraataque es fundamental.



Se oyen incluso las zapatillas en el parqué.



UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO

Desde el inicio del juego se ve y se nota que no se ha dejado nada al azar a la hora de introducirte en el mundo del basket, y más concretamente en su versión americana. Todo eso se observa nada más empezar a ejecutar, con la música, el diseño, el vídeo de introducción, etcétera. Es una auténtica sensación de movimiento constante la que se tiene, ya que no puedes parar ni un solo instante de jugar y de seguir disputando la competición. Es increíble la fidelidad de reproducción de los pabellones en los cuales se desarrollan los partidos, con sus marcadores octaédricos en el techo, donde son presentados los jugadores, estadísticas, escudos de los equipos, etcétera.

Toda la interfaz del programa, que se ha variado en su totalidad, se podría calificar incluso de "agresiva", siendo en todo momento lo bastante intuitiva y explicativa de las posibilidades que ofrece el juego. En este aspecto es de agradecer que todos los textos se encuentren en castellano, lo cual facilita bastante el aprovechamiento de todas las posibilidades de este título. En nuestra opinión esto se debe a que este deporte está muy extendido en nuestro país y el nivel de "audiencia" que pueda alcanzar puede ser multitudinario y hay que dejarlo todo bien explicado y no olvidar ningún cabo suelto.





Los gráficos son realmente espectaculares

El juego nos sigue ofreciendo las mismas posibilidades prácticamente que su predecesor, permitiendo la elección de tu equipo entre los 29 de la NBA, los equipos del partido All Stars, listas completas del *draft*, concurso de triples y mates, multijugador y la novedad del entrenamiento individual de mates, en un entorno callejero que le da un aspecto muy agradable al entrenamiento necesario para hacerte con los controles del juego.

En este aspecto, una de cal y otra de arena. Por un lado las combinaciones de teclas para ataque, defensa y tiro son numerosas, lo que permite que una vez que nos hemos familiarizado con el juego podamos llegar a un control más o menos acertado de nuestros jugadores. Por el otro, tal cantidad de teclas hace que el manejo sea muy complicado sobre todo en los inicios, por lo que lo ideal es jugar con el *Joypad*, que nos dará la opción de obtener una sensibilidad mayor de los partidos y de los jugadores.

ACELERACIÓN A TOPE

Todo el juego, como comentábamos, es de una vivacidad enorme, diríamos incluso que en algunas ocasiones es hasta cansado. Y cuando uno cuenta con una tarjeta 3D, que nos permita acelerarlo aún más, puede ser algo que nos desborde. Pero gracias a ello el juego ha conseguido desarrollar una espectacularidad increíble. Cuando vemos a los jugadores parece que son realmente fotografías, ya que están muy logradas sus representaciones e incluso, según hemos





Es difícil avanzar en un uno contra uno.



sabido, se han sustituido en los vídeos las caras originales por las obtenidas en el mapeado realizado para este juego. Pero esto no se observa simplemente en sus rostros, sino que los jugadores están realizados de una manera tan fidedigna que sus movimientos en la cancha son un fiel reflejo de la realidad, no hay nada más que fijarse un jugador tan conocido en España como Sabonis, ahora en los Portland Trail Blazers, en su manera de machacar el aro contrario y de lanzar sus característicos ganchos a 2 metros de la canasta.

Aprovechando todo esto a la hora de "matar", de vez en cuando se nos ofrecerá una magnifica repetición de la jugada ralentizada y aumentada, para que podamos apreciar en toda su magnitud los magníficos gráficos del juego.

Los grandes jugadores siempre realizan grandes jugadas

Curioso, y creemos que necesario, es practicar los mates en la opción de entrenamiento, ya que esto nos posibilitará que, a la hora de iniciar la liga, podamos defendernos de manera más que correcta en la cancha, ya que en los niveles más exigentes y con los equipos más potentes abundan codazos, bloqueos, tapones y toda suerte de artimañas que tanto atraen al público.

ALGUNAS AYUDAS

A lo largo de todo el juego vamos a disponer de opciones que resultan realmente interesantes y novedosas al mismo tiempo, que van a hacer que el desarrollo de la competición sea lo más ajustado posible y podamos optimizar a nuestro equipo continuamente. Para eso podemos utilizar las opciones que nos ofrece el *draft*, para la incorporación de nuevos jugadores o el seguimiento de los jugadores de la platilla, controlando de esta manera su edad, rendimiento, estado físico, etcétera, con lo que así podremos saber en cualquier instante qué jugador despedir para fichar a otro, siempre respetando las fechas límite de incorporación, que podremos definir o no. Además de eso, mencionar la existencia de un calendario que te va a permitir planificar la temporada de acuerdo a tus resultados y a tus intereses.

Machaca a tu contrario a base de buen baloncesto

En cuanto al juego, nos parece interesante destacar que la gran jugabilidad que ofrece el programa debe exprimirse al máximo; esto lo conseguiremos en el partido, procurando pasar la pelota con asiduidad, lo que va a permitir rápidos contraataques y espectaculares jugadas "de costa a costa". Durante el juego va a ser habitual que si se intenta sortear o fintar a un jugador del otro equipo nos quedemos bloqueados y no podamos pasarle por las buenas, lo cual hace que el programa se complique sobremanera, teniendo que pasar unos cuantos encuentros para poder dominar los controles en su gran mayoría.

I LOVE THIS GAME

No nos queda otro remedio que caer rendidos a los pies de este nuevo producto, que esperemos que cause tan buena impresión como sus predecesores. Pasaremos de meros espectadores de buen baloncesto a ser los *coach* de los mejores jugadores del planeta, como O'Neal, Reggie Miller, Kobe Bryan o el reciente fichaje de los Ángeles Lakers, el "gusano" Rodman.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P266, 64 MB, TARJETA 3D
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	92%
GRAFISMO	94%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	93%
TOTAL	93%

CANASTAS A TODO RITMO

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.
GÉNERO	DEPORTIVO

AUTOR: JOSÉ Mª ARIAS-CAMISÓN

Practiquemos nuestro drive

LINKS LS '99

Es norma general en los juegos deportivos sacar una nueva versión cada año. Eidos no podía ser menos y por esto saca la del ´99 de su Links LS, una actualización que incluye más de todo en esta entrega de una saga que se podría catalogar como clásica y que cuenta con la colaboración de Arnold Palmer.

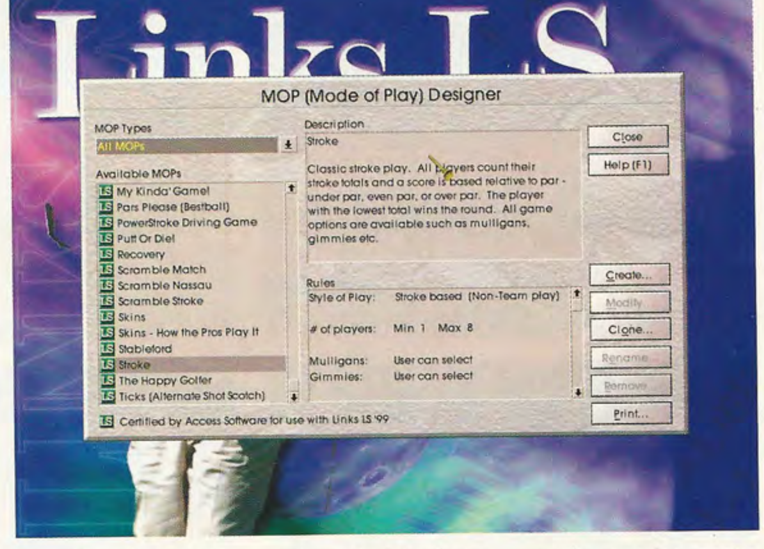
Cuatro CDs han necesitado los desarrolladores de esta maravilla para meter todas sus nuevas ideas. cuatro CDs han hecho falta para crear un juego de golf que guste tanto a los puristas como a los más profanos en el tema. Cuatro CDs que los chicos de Access han sabido estrujar hasta crear un completo simulador y una extensa base de datos. En fin, cuatro CDs muy bien aprovechados, y os contaré por qué.

En primer lugar, he de decir que si tuviera que elegir una palabra para definir este juego, sería sin duda la palabra "opciones". Y es que tiene cientos y cientos de opciones de todo tipo. Es un juego cien por cien configurable, de lo más insignificante a lo más crucial, desde el color de la camiseta al efecto que le queremos dar a la pelota. Si tuviera que enumerar todas las opciones, este reportaje ocuparía media revista. Por citar algunas, podemos elegir entre tres tipos de golpeo distinto, el tipo de animación de nuestro jugador, salvar golpes, marcador personalizado y hasta podemos elegir la separación de los pies de nuestro golfista.

CREANDO AL JUGADOR IDEAL

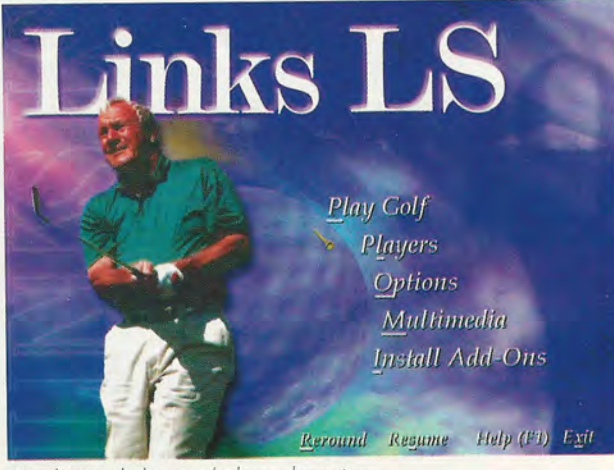
Existe un menú de creación de golfistas. Siguiendo unos parámetros, podemos inventar al relevo de Severiano Ballesteros modificándolo al gusto hasta crear a al jugador perfecto. El problema de esta opción es que existen muy pocos modelos de base, y aunque se pueda cambiar el color de la camiseta, después de hacer unos cuantos te darás cuenta de que se empiezan a parecer demasiado entre sí.

Otra opción realmente interesante es el creador de modos de juego. Es parecido a la creación de golfistas, y puedes crear un modo completamente nuevo en el que, por ejemplo, gane quien más lejos lance. De todas formas, si no quieres complicarte la vida creando un modo, en el juego vienen 35 modos creados, aparte de los campeonatos normales, cada uno con sus características particulares.





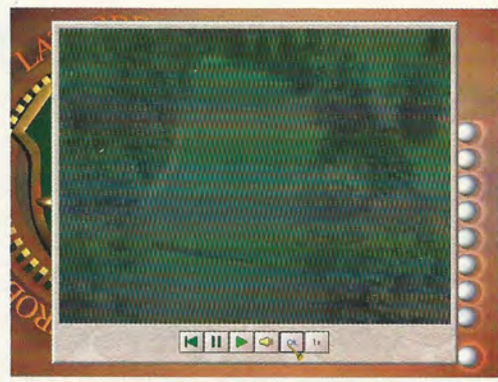




Un clásico de los simuladores deportivos.



La interfaz del programa es la habitual.



Los vídeos son de gran ayuda.



Los recorridos son fieles a la realidad.

Existen cinco torneos, cada uno de ellos en un campo distinto claramente diferenciado del resto. Cada campo tiene dieciocho hoyos, lo que hace un total de noventa hoyos.

Gráficamente el juego no se desmarca. No quiero decir que no sea bueno en este apartado, pero no destaca excepcionalmente. Está realizado a base de digitalizaciones, tanto el campo como los golfistas, y éstos están muy bien animados, mostrando gestos de alegría o irritación, en concordancia con la situación. Un problema relacionado con los gráficos es que los árboles son planos y se repiten, igual que ocurre con el público, y otro es que cada vez que giras a tu jugador, el programa carga, lo que resulta muy pesado.

Las opciones de este juego de golf son innumerables

El entorno gráfico de los menús es bastante atractivo, sobre todo de los que aparecen durante la partida, que además son muy completos y claros. En todo momento tenemos a mano cualquier palo o golpe, claramente diferenciados entre sí. La información sobre nuestra situación es también muy completa, aunque quizás se echa de menos un indicador de viento mejor, pero por lo general tenemos siempre a la vista toda la información necesaria.

El apartado sonoro es el típico que corresponde a los juegos de golf: comentarios tras los golpes, gritos de júbilo o de decepción de nuestro jugador, aplausos, y alguna melodía en los menús y sonido ambiental en el campo. Hay un detalle curioso, y es que cuando la pelota se desvía y llega a una zona arbolada, se oye cómo emprenden el vuelo los pájaros que estaban allí.

EL TRUCO ESTÁ EN EL TEMPO

En lo que a jugabilidad se refiere, los programadores se han esforzado especialmente. Han incluido tres tipos de golpeo de la pelota, para que el usuario elija el que más le guste. Dos de los tres tipos consisten en manejar potencia y dirección mediante la barra circular que usan casi todos los juegos de golf, con dos clics de ratón en un tipo y con tres en otro. Éstos son los modos más tradicionales y más fáciles de manejar, aunque resulta muy difícil precisar la dirección con las maderas, ya que en el *drive* la barra se mueve muy rápido.

El tercer tipo es mucho más completo e interesante que los otros dos, aunque también es mucho más difícil de controlar: consiste en golpear la pelota con el ratón, haciendo nosotros el gesto del golpeo. Tendremos que tener en cuenta el "tempo" y la fuerza con la que movemos el palo. El problema está en que también se puede golpear la pelota hacia los lados bajando un poco el ratón al hacer movimiento, por lo que conseguir un *drive* fuerte y recto es dificilísimo, aunque se agradece el esfuerzo de los programadores por innovar en este género.

MUNDO VIRTUAL

Así han denominado una opción que permite darse una vuelta por un museo virtual que reúne los trofeos, recuerdos, fotos, etc. del protagonista de este juego: Arnold Palmer. Está bastante bien hecho, con un montón de objetos renderizados, muchas habitaciones con cosas para ver, gráficos digitalizados... pero tiene un problema, y es que cada vez que cambiamos de habitación tenemos que esperar a que cargue, lo que hace la visita larga y pesada.

También podemos ver vídeos sobre cada uno de los campos y su historia, los mejores golpes de Palmer en ellos, recuerdos que el famoso golfista tiene de esos campos y cosas por el estilo. Así disponemos de una amplia base de datos sobre el mundo del golf.

Una opción muy interesante es el modo multijugador, en el que podremos competir en la Red contra otros golfistas. Quizás éste sea el apartado más apasionante del juego, por lo divertido de competir contra amigos y porque derrotar a Arnold Palmer resulta difícil. En esta variedad es posible aplicar los torneos del creador de modos, o disputar un *super open* a nivel mundial. Si tienes la posibilidad de jugar a través de la Red, aprovéchala, porque verás las cotas de diversión que puede alcanzar este juego.

Tras jugar a Links LS, buscarás urgentemente un *caddie*

Aunque las comparaciones son odiosas, resulta inevitable compararlo con la versión '99 de PGA, *Tiger Woods PGA '99*, de Electronics Arts. En mi humilde opinión, *Links LS* ofrece mayor cantidad de novedades con respecto a la versión del '98 que el PGA, y también un mayor número de opciones, así que yo me inclino por *Links LS*, aunque la diferencia entre ambos no es muy grande.

Así que, si te gusta el golf y buscas nuevos aires, si te gustaron las anteriores entregas de *Links LS*, si eres fan de Arnold Palmer o si simplemente quieres disfrutar del golf en su máxima expresión, este *Links LS '99* es una adquisición obligada que no te defraudará. ✦









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P150, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 48 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	89%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	89%

GOLF DE TRES BAJO PAR

DESARROLLADOR	DISNEY INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	PLATAFORMAS 3D

Una hormiguita muy bien modelada

A BUG'S LIFE

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Aunque parece una hormiga, este individuo está emparentado con el famoso insecticida RAID. Bien es cierto que ante insectos de considerable tamaño tiende a retroceder, salto a salto, pero es más habitual encontrarle lanzando proyectiles a diestro y siniestro contra todo bicho viviente al tiempo que recoge grano para su hormiguero.



Vuelve Disney a los ordenadores con un juego de plataformas. En esta ocasión, adaptándose a los tiempos que corren (o vuelan, según la tarjeta aceleradora) han cambiado su característico *scroll* horizontal por una perspectiva en 3D. Para dar este salto, la película que han escogido, *A Bug's Life*, les viene que ni pintada: toda esa excelencia visual de la que fuimos testigos en las salas de cine, en la que se aplicaban los últimos adelantos en diseño y modelado, no podía perder en su transcripción a los ordenadores personales el factor de espectacularidad, que es al fin y al cabo el principal reclamo de esta historia. Por lo tanto, era más que aconsejable el uso de las tres dimensiones en orden a adaptar de una manera más fidedigna la estética de la película, para respetar el aspecto de sus protagonistas y la atmósfera de sus decorados. Esto se puede hacer ahora, gracias a los adelantos en hardware, no hace unos tres años cuando se estrenó Toy's Story, que se llevó al mundo de los videojuegos limitando el aspecto de sus personajes a las dos dimensiones.

Saltamontes, mosquitos, escarabajos... toda una fauna muy bien caracterizada en modelos 3D

Salvo por este punto, *A Bug's Life*, el juego, no se aleja del efectivo desarrollo consistente en saltar, buscar, correr y disparar que comparte con cualquier otro juego de plataformas, clásico o moderno, y, más concretamente, con todos los anteriores de la factoría Disney. Así que, una vez más y sirviendo de precedente, nos veremos envueltos en una serie de correrías que tienen como fin saltar a esta o aquella seta, esquivar a un enjambre de abejas, recoger grano (el equivalente de las dichosas moneditas) y disparar o saltar sobre aquel enemigo. Un arcade frenético pero que da lugar a la reflexión, en los momentos en que nos veremos obligados a buscar una castaña (o similar) que dejar sobre un lugar y utilizar como punto de apoyo para saltar más alto y alcanzar, de este modo, una zona que parecía fuera de nuestro alcance. Con todo, por aquí nos divertimos más en las fases en las que no hay ni un momento de respiro, sobre todo en aquellas en las que habremos de hacer frente a un enemigo final.

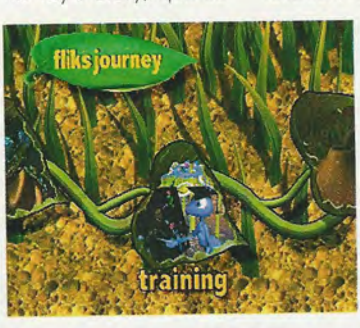
PROS Y CONTRAS

La perspectiva empleada, cuyo manejo sigue las ordenanzas del maestro *Tomb Raider*, llega en ocasiones a desorientar. Esto es así porque, a pesar de que tenemos un control directo sobre la cámara, es difícil estar al tanto de ésta y del manejo del personaje. Máxime cuando, la velocidad con la que la cámara se coloca a nuestras espaldas automáticamente no está a la altura del acelerado movimiento del juego. Vamos, que ante un cambio de dirección brusco por parte de nuestra hormiguita, es posible que nos perdamos durante unos instantes, a veces cruciales, hasta que dicha cámara-tortuga nos vuelva a mostrar la perspectiva adecuada. Esto molesta e influye negativamente sobre la jugabilidad del juego, sobre todo durante las primeras partidas, aunque con un poco de tiempo uno termina familiarizándose con la técnica de no contar con el punto de vista óptimo para llevar a buen término la misión. También cabe destacar, como defecto, el que tengamos que cargar de nuevo el juego tras el fatídico *Game Over*.



Tan simpático como la película.

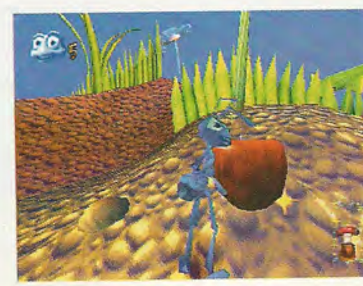
A su favor tiene unos gráficos realmente estupendos que se desplazan a gran velocidad, una extensa galería de enemigos muy bien diseñados, variadas misiones en variados escenarios, escenas cinemáticas importadas de la película, voces graciosas y un planteamiento muy aceptable en cada fase (esto es, disposición de enemigos, objetos, plataformas, etcétera). Sin duda, hará las delicias a los aficionados a este tipo de juegos, más propensos a aparecer en consolas que en PCs. En cuanto a si gustará a los demás... logra enganchar, pero no aporta nada nuevo e interesante. ✦

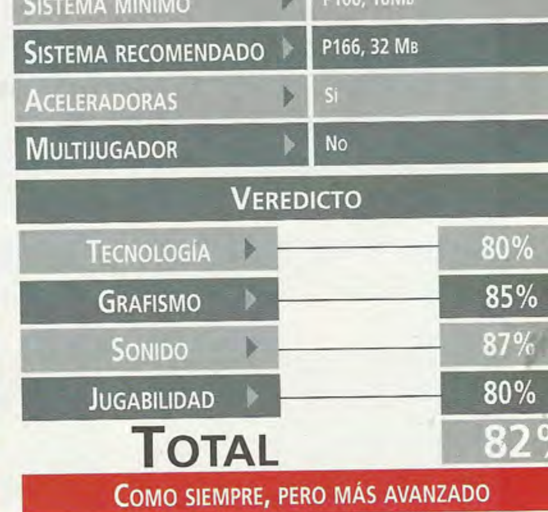












CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	Sí
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	87%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	82%

COMO SIEMPRE, PERO MÁS AVANZADO



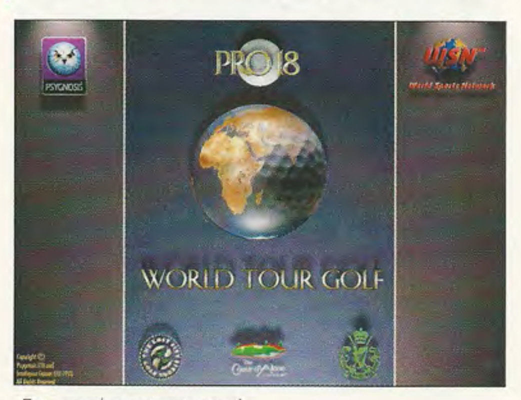
Posiblemente, el mejor juego de golf

Pro 18

Desarrollador	Psygnosis
Distribuidor	Erbe
Género	Deportivo

AUTOR: JOSE MARIA ARIAS

Éste mes los aficionados al golf estamos de enhorabuena. Los chicos de Psygnosis ya nos han acostumbrado a disfrutar de títulos novedosos y originales, y esto es lo que han hecho con este juego, que aporta numerosas mejoras en su género. A sí que ¡Hala! al campo, a lucir ropa pija y al hoyo.



Este es el menú principal.

Ultimamente hemos podido disfrutar de grandes simuladores de golf. Juegos de la talla de *Tiger Woods PGA'99* o *Links LS '99*, actualizaciones de versiones anteriores, que se jugaban bien, buenos gráficamente, con muchísimas opciones, y que trataban de innovar en el género. Algo bastante difícil si tenemos en cuenta que son juegos de golf, deporte muy técnico y con solera en el mundo de los videojuegos. Bien, pues parece que Psysnosis ha conseguido introducir algunas novedades.

LOS MEJORES GRÁFICOS

Técnicamente es, sin duda, el mejor juego de golf. Los campos son sencillamente perfectos. Seguramente habrás observado alguna vez, en un paisaje, que las zonas muy lejanas se ven con una especie de neblina, con colores blanquecinos, y los elementos más cercanos más nítidos y con tonos más saturados.

Será muy difícil superar gráficamente a este juego de golf

Pues bien, algo tan obvio jamás se había reflejado con la fidelidad con la que se representa en *Pro 18*, consiguiéndose así un efecto de profundidad espectacular. Los creadores han sabido combinar sabiamente imágenes generadas por ordenador con fotografías, y esto aporta al juego un realismo insólito hasta la fecha.

Los fondos digitalizados están perfectamente integrados en el entorno y en ningún momento desentonan. Por otro lado, los gráficos del terreno de juego son sensacionales. El campo presenta numerosas elevaciones y depresiones, mucho más acusadas y realistas que en cualquier otro juego de golf. Las condiciones climatológicas son variables, pudiendo así jugar, por ejemplo, con niebla o lluvia, y las texturas son muy buenas y variadas, como las de las rocas que aparecen junto al campo. Los únicos puntos negros en este apartado son que a veces los golfistas flotan mágicamente sobre el suelo y que la luz que les da no parece natural. Además, no todas las sombras se proyectan hacia la misma dirección y carga con demasiada frecuencia.

UN SENCILLO CONTROL

Para ser sinceros, hay que decir que hacerse con el control cuesta un poco al principio. El sistema es el clásico medidor circular de potencia superpuesto al golfista, con el que manejamos potencia y dirección. Sin embargo, para que resulte más sencillo manejar la dirección en los palos más agresivos se ha incluido una segunda barra situada debajo de la principal que controlaremos tras terminar el movimiento con la primera. La verdad es que este sistema no aporta nada, sencillamente se deja controlar, pero los menús inferiores, donde manejamos la postura de los pies y la inclinación del palo, hacen que el control sobre nuestro personaje sea absoluto.



La relación de jugadores.



Muestra de la complejidad de un tiro.

Queda por debajo de sus rivales en opciones y modos de juego, y en cuanto a número de campos, ya que sólo cuenta con tres, pero les supera en el resto de los aspectos. En definitiva, un juego fabuloso y una adquisición ineludible para los golfistas de ordenador. ✦

Características	
Sistema mínimo	P133, 32 Mb
Sistema recomendado	P166, 48 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	91%
Sonido	85%
Jugabilidad	87%
Total	**89%**

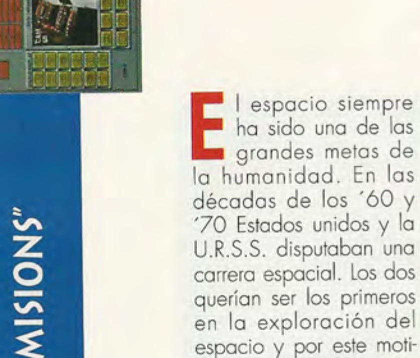
La mejor elección

DESARROLLADOR	AIM SOFTWARE
DISTRIBUIDOR	PROJECT TWO
GÉNERO	SIMULACIÓN

La complicada conquista del espacio

APOLLO 18

AUTOR: JOSÉ Mª ARIAS



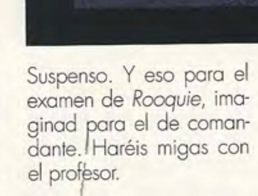
Todo niño quiere ser astronauta. Ahora podemos cumplir nuestro sueño gracias a este simulador de la misión americana Apollo 18, darnos una vuelta por la Luna y volver a casa para la hora de comer. Pero si de pequeño hubiera sabido que pilotar una nave espacial es tan aburrido, entonces hubiera querido ser futbolista.



El espacio siempre ha sido una de las grandes metas de la humanidad. En las décadas de los ´60 y ´70 Estados unidos y la U.R.S.S. disputaban una carrera espacial. Los dos querían ser los primeros en la exploración del espacio y por este motivo se enviaron numerosas naves espaciales. Pues esta es la situación en la que se enmarca el juego. Nosotros somos los yanquis y dirigimos la misión Apolo 18, y nuestro propósito es que todo vaya como la seda.

Y con esta idea, los chicos de Aim software se pusieron manos a la obra, y pensaron que la mejor forma de pilotar una nave es por medio de paneles. Muchísimos paneles con decenas de botones, y voces de fondo que te dicen lo que tienes que hacer.





HOUSTON, TENEMOS UN PROBLEMA

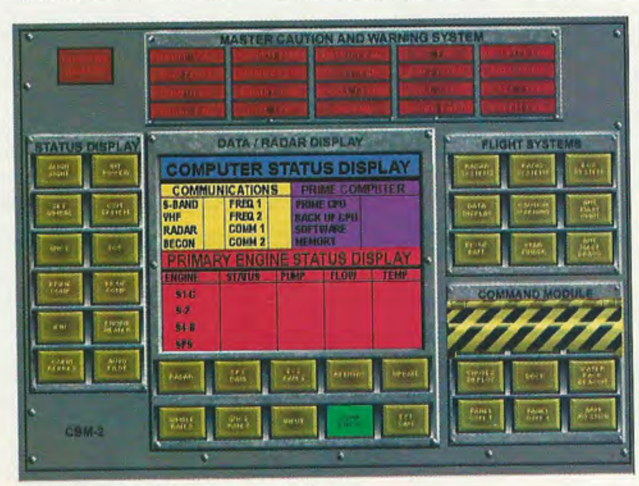
Bueno, la verdad es que tenemos más de un problema. Nuestra aventura espacial, se divide en dos CDs, uno de entrenamiento y otro para la misión. El programa está hecho enteramente en Macromedia, y todo la acción se realiza por medio de menús, lo que hace al juego pesado y aburrido. Después de ejecutar todos los comandos que os indiquen, contemplaréis una secuencia animada de la parte de la misión que estéis realizando. No esperéis más acción porque no la vais a encontrar.

En Apollo 18 se nos propone encabezar una misión espacial

La misión se divide en cinco fases: Lanzamiento, viaje de ida, alunizaje, regreso a la tierra y aterrizaje. Para cada una de estas fases existen unos menús determinados, que debemos conocer a la perfección si queremos concluir con éxito nuestra difícil misión, y para conocer a la perfección los paneles, debemos estudiarlos antes. Para este propósito tenemos a nuestra disposición el centro de entrenamiento Jhonson Space Center, en el que, también por medio de menús, asistiremos a unas clases en las que no nos podemos perder nada, ya que luego nos harán unos exámenes que no tendremos más remedio que aprobar si nuestra meta es llegar a la Luna. El problema es que el profesor habla en inglés y resulta muy difícil seguirle si no dominas bien el idioma. Así que, tras asistir a montones de clases y tutoriales sobre los paneles, verás impotente cómo se repite siempre la misma nota: Suspenso. Y eso para el examen de *Rooquie*, imaginad para el de comandante. Haréis migas con el profesor.

Si conseguís entender a vuestro maestro, que os enseñará algo de argot espacial, lo que hay que hacer en cada fase de la misión y otras cosas útiles, todavía os queda escuchar las explicaciones que una señorita hace sobre los paneles. Esta parte, que al principio emprenderéis con ilusión, resulta más aburrida si cabe que las clases en vídeo del profesor, ya que tendréis que aguantar exhaustivos comentarios de cada uno de los botones. Si esto fuera poco, salir de ésta opción sin que el ordenador se cuelgue resulta cuestión de suerte.

Bien, ya estamos más cerca de ser astronautas. Ahora nos queda aprender el glosario de diez páginas sobre el que se nos preguntará sin piedad en los exámenes. Todo en inglés, repito. Y ahora al simulador. En éste se recrean cada una de las ya mencionadas fases de la misión pudiendo elegir desde el principio cualquiera de ellas. (¿Por qué no comenzar por el alunizaje?) En este simulador tendremos que actuar exactamente igual que en la misión. Si apretamos un determinado número de teclas erróneas, habremos fallado. La mecánica es la siguiente: estamos muy atentos a lo que digan desde la base y hacemos lo qué nos manden y cuándo



¿Entender esto? Paciencia y codos.



Espectación y nervios para el gran momento.



¡Por fin! De vuelta a la tierra.









nos lo manden. Y ya está. Esto resulta difícil en ocasiones porque hay varias personas hablando a la vez. Para facilitar las cosas, se ha incluido un libro en el que pone todo lo que nos van a decir desde tierra. Así que tendréis en una mano en el ratón y con la otra pasaréis las páginas. Pero este libro sólo vale para el entrenamiento, en el espacio habrá que estar atento a lo que se dice en la base, aunque hay momentos en los que se pierde contacto y hay que improvisar.

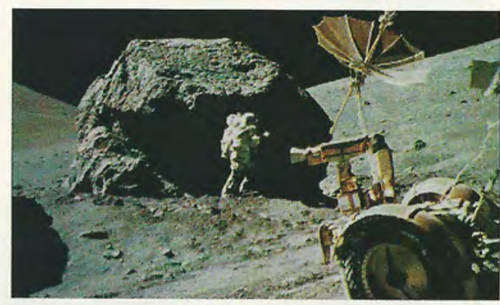
MISIONES Y ASPECTO ANTIGUOS

Pero no parece que esto sea algo buscado. El entorno gráfico del juego es muy pobre. Las consolas son muy parecidas entre sí, bastante feas, y además, al estar hecho con Macromedia, hay unos enormes márgenes blancos rodeando toda la pantalla. Las imágenes de vídeo dejan mucho que desear. Tienen poca resolución y mucho ruido. Algunos menús de opciones son menús de Windows, y las imágenes renderizadas, parecen estar algo desfasadas.

El juego, realizado con Macromedia, no aporta nada nuevo, y su mecánica es aburrida

En sonido, el juego cumple con algunas melodías que al cabo de un rato hacen que te duela la cabeza, ruiditos electrónicos cuando se aprietan los botones de la nave, y muchísimas voces en inglés, lo cual puede puntuarse positiva o negativamente, dependiendo de qué tal se te dé esta lengua. La jugabilidad es también relativa, ya que lo único que hay que hacer es apretar los botones adecuados en el momento preciso. En los únicos momentos en los que la mecánica es algo distinta, es cuando hay que aterrizar con el módulo lunar, y en alguna otra situación excepcional. Así que el juego es jugable, porque responde más o menos cuando se lo ordenamos, pero sólo hay que apretar botones. Aun así, nuestra libertad de acción está muy limitada, puesto que hay que seguir estrictamente las instrucciones que se nos dan.

Por todas éstas razones este juego se convierte en minoritario, por lo singular de su planteamiento y por el problema del idioma. Posiblemente si el juego hubiera estado traducido, habría sido más fácil comprender todos los factores que intervienen en una misión lunar y nos



Aquí no pesas nada...

habría costado menos responder correctamente a todas esas preguntas tan técnicas que se nos formulan desde el principio. Pero esto no habría conseguido elevar mucho la calidad final del producto, con un aspecto antiguo y desfasado. No sé si pilotar un cohete Saturn V con módulo lunar es tan aburrido como en el juego (imagino que no), pero seguro que es mucho más que estudiar un montón de paneles, términos, y situaciones, y luego ver lo que pasa, que es a lo que se limita este juego.

En definitiva, *Apollo 18* es un juego desfasado, que exige mucho tiempo pero que no ofrece nada interesante a cambio, que a pesar de contar con la supervisión de la Nasa presenta una simulación poco realista por lo poco trabajado que está el sistema de control por paneles, que está en inglés, y que no aporta nada nuevo al mundo de la simulación. Un juego sólo apto para quienes sientan auténtica devoción por Pedro Duque o quieran emular hazañas espaciales de los años ´60 y dominen el inglés. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P60, 16 MB, 1M VÍDEO
SISTEMA RECOMENDADO	P100, 32 MB, 4 MB VÍDEO
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	51%
GRAFISMO	58%
SONIDO	65%
JUGABILIDAD	59%
TOTAL	59%

UNA MISIÓN FALLIDA

DESARROLLADOR	NOVALOGIC
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	ACCIÓN ESTRATEGIA 3D

El todopoderoso ejército americano

DELTA FORCE

AUTOR: JOSE Mª ARIAS-CAMISÓN

Ahora eres un miembro del ejército americano. Prepárate para vivir y morir por tu patria. A partir de ahora tienes que demostrar que eres un auténtico soldado de elite, y tu misión es erradicar el terrorismo de la faz de la tierra, una difícil misión sólo apta para unos pocos. Vamos soldado, ¡ Firme!

Parece que ahora les ha dado a todos los creadores de juegos de acción en 3D por hacer programas diferentes, en los que no sólo hay que matar a todo lo que se mueva, si no que también hay que conversar con otros personajes aliados y realizar misiones específicas. En estos últimos meses hemos tenido el placer de disfrutar de auténticas maravillas como *Sin*, o el increíble *Half Life*, juegos que se desmarcaban del resto de los arcades 3D en su desarrollo, aunque ambos utilizaban el motor gráfico de *Quake II*. Pues este mes tengo el placer de presentar un juego que se puede convertir en una leyenda: *Delta Force*.

POR UN MUNDO MÁS SEGURO.

Delta Force es un cuerpo de elite secreto del ejército de los Estados Unidos al que, por supuesto, nosotros pertenecemos. La acción se sitúa en 1977 y nuestro fin es combatir, a modo de guerrilla, el terrorismo mundial. Para ello contamos con el mejor entrenamiento, el mejor equipo y las mejores armas. Y así se nos presenta un juego en el cual la concentración y precisión de nuestras acciones tienen una importancia capital.

La verdad es que catalogar este juego en una u otra categoría es más difícil de lo que en un principio pudiera parecer. Sin dudas es acción en 3D, porque sólo vemos la punta de nuestra arma y porque nos movemos libremente en un mundo 3D, pero el elemento estratégico tiene suma importancia en este juego, e incluso prima sobre la acción. Pero también podríamos definirlo como un "simulador de guerra en primera persona", ya que su parecido con la realidad es escalofriante. No esperéis tener mucha más vida que vuestros enemigos, como suele ocurrir en los shot'em ups subjetivos, ni moveros a velocidades de vértigo, ni armas de fantasía. Todo en este juego es un fiel reflejo de la realidad.



Variopintos escenarios para diferentes misiones.

El juego se divide en misiones. Desde el principio se nos da a elegir entre cinco países, cada uno con unas condiciones físicas y climatológicas particulares, que hacen que nuestro soldado vista un atuendo distinto para cada situación: en las selvas de Perú, vestiremos de verde; en los desiertos de Uzbekistán, de marrón; en las heladas tierras de Novoya, iremos de blanco y abrigados hasta las orejas...





La mecánica de juego se podría resumir de la siguiente forma: Tras elegir un país, elegimos una misión. Después, leemos en un texto cuál es nuestra misión y los objetivos de la misma, así como el motivo por el que hemos de realizarla. Un poco de historia, vamos. Luego elegimos el armamento más adecuado si no nos gusta el que nos han asignado, entre un auténtico arsenal con armas como las que utiliza el ejército americano, pudiendo llevar un máximo de cinco a la vez, incluyendo cuchillo, pistola, arma principal, arma pesada y granadas.

LLEGÓ LA HORA DE JUGAR.

Ahora comienza la misión. Nuestras acciones estarán apoyadas por uno o dos equipos más, "Alpha" y "Charlie", que nos irán informando de su situación por radio. Todo el juego se desarrolla en campo abierto, por lo que es muy fácil ser vistos si no actuamos con cautela. Lo mejor es echarse cuerpo a tierra y avanzar lentos pero seguros, ya que salir en plan kamikaze a por los "malos" significaría una muerte segura; cuanto más lejos estés del enemigo, más le costará darte. La verdad es que durante el juego hay muy pocos combates a corta distancia, casi todo







el rato dispararás con tu ametralladora con mira telescópica desde lejos, o con cualquiera de las otras cinco armas de precisión. Has de seguir un recorrido, marcado en un mapa, cumplir el objetivo de tu misión, que puede ser destruir un alijo de droga, o un convoy, o robar unos planos etc., y correr al helicóptero que te sacará de allí para que te embarques de nuevo en otra peligrosa misión.

El juego se puede configurar al gusto de cada usuario, modificando, por ejemplo, la inteligencia artificial de los adversarios (que son un poco tontos si no juegas en el modo difícil.) Después puedes modificar otras opciones que pueden dar al juego un aspecto más real, como suprimir la barra de vida o los indicadores que te informan si a quien apuntas es o no aliado (algo muy difícil de saber si el objetivo está muy lejos). También puedes crear a tu soldado.

UN JUEGO BIEN HECHO.

Técnicamente es estupendo. En el apartado sonoro, cuenta con algunas cancioncillas en los menús, y durante el juego oiremos el sonido de nuestras pisadas, de la brisa, las voces de nuestros compañeros que nos informan de todo lo que les pasa (en inglés, eso sí) y las de nuestros enemigos. Aquí hay un detalle realmente curioso, y es que en cada país los enemigos hablan en un idioma distinto. Esto que parece tan obvio da un aspecto muy real cuando, por ejemplo, en Perú oímos a un enemigo recién alcanzado gritar: "¡Calma mi sufrimiento!." Gráficamente se desmarca del resto sobre todo en un aspecto: casi todos los juegos de acción 3D se desarrollan en espacios interiores para que no se note cómo se forman al fondo los polígonos, y cuando en éstos juegos aparecen espacios abiertos se recurre a la niebla o a un fondo digitalizado, sin embargo en *Delta Force*, toda la acción se desarrolla al aire libre y todo está en 3D, con un terreno muy accidentado de formas redondeadas en el que no se ve cómo se crean los polígonos. Esto no quiere decir que no haya casas y edificios, pero muy salpicados por el enorme mapeado de cada misión. Las texturas son buenas, aunque el suelo tiene un aspecto un poco raro, a medio camino entre gravilla y descarados pixeles.

La ropa de nuestro soldado estará acorde al clima de donde estemos.

El cielo se mueve deliciosamente y algunos detalles, como las pantallas nocturnas en las que se ve todo verde o el efecto de la mira telescópica, están muy bien hechos. El juego soporta tarjetas gráficas, que mejoran mucho la suavidad de las texturas y del movimiento.

El mayor defecto del juego en este apartado es el diseño y movimiento de los personajes que tienen un aspecto un tanto anticuado. De hecho se parecen mucho a los de *Jedi Knight*. En cuanto a jugabilidad, se merece una nota alta. Se maneja a la perfección y los disparos son muy precisos, pero totalmente controlados por nosotros, así que hay que apuntar bien. En el modo multijugador disfrutarás de la compañía de otros veintinueve soldados divididos en grupos. Tendrás que colaborar con tus compañeros para derrotar a los otros combatientes, bien acabando con su vida o bien capturando sus banderas, como en los entrenamientos militares. En definitiva, un juego tan redondo como el disco que lo contiene que hará disfrutar a los amantes de la acción 3D y a los locos por el ejército, pero que quizás defraude a quienes busquen acción total tipo *Quake*.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	PMMX, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P 200 MMX, 32 MB, TARJETA 3D
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	91%
GRAFISMO	92%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	92%

UN JUEGO EXCELENTE Y DISTINTO DE ACCIÓN 3D

DESARROLLADOR	▶	CAPCOM
DISTRIBUIDOR	▶	VIRGIN
GÉNERO	▶	ARCADE 3D

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Un cargador entero para cada bicho

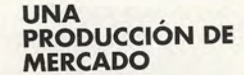
Resident Evil 2



Lo que no puede aplicarse al cine vale, en la mayoría de los casos, para los videojuegos, porque en este mundo las segundas partes sí son buenas, incluso mejores que los títulos precedentes. También es verdad que lo tienen más fácil: basta con añadir sencillamente más de lo mismo, es decir, de aquello que dio gloria a su predecesor.

Un pueblo entero infestado de zombies como resultado de la experimentación con armas biológicas, una pareja de héroes dinámicos y de muy buen ver, sorpresas detrás de cada puerta, situaciones límites aderezadas con música que ni pintada para avivar la tensión y un argumento que va liberando sus misterios según avanza la aventura... no se necesita ningún ingrediente más, a pesar de que éstos no sean muy originales, para hacer una película de terror. Para llevar este concepto en forma de videojuego a los ordenadores, sí son necesarios unos alicientes extra: la tecnología adecuada para aunar todos los elementos anteriores y una interfaz intuitiva que no estorbe el desarrollo de la acción. Si esto se ha conseguido, como más adelante comentaremos, y encima añadimos que *Resident Evil 2* es la continuación de un crack de ventas, podemos asegurar que nos encontramos con uno de esos programas que arrasarán durante todo el año y pueden ser recomendados a cualquier público (ya sabéis, regalo estándar para las navidades y los cumpleaños).

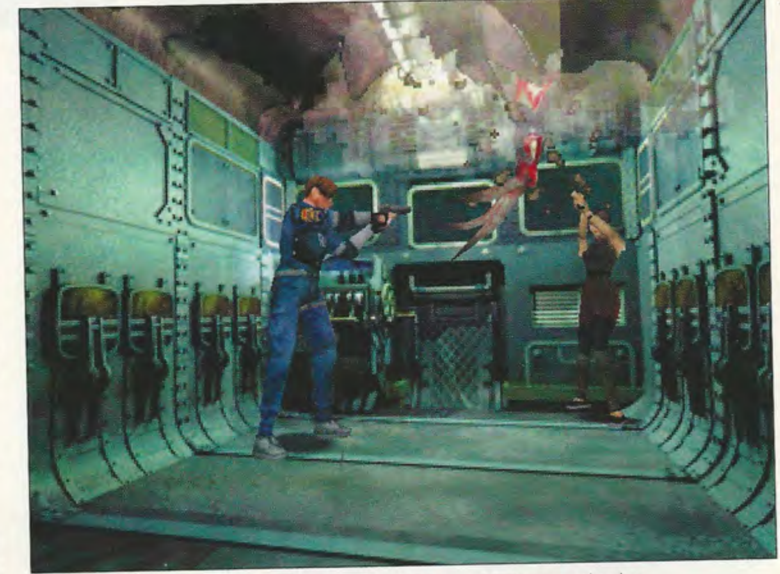
Ahora bien, y poniéndonos un poco críticos una vez que se han desvanecido nuestras primeras impresiones, es necesario plantearse las siguientes preguntas: ¿cumple las espectativas esta segunda parte? ¿era realmente necesario que no variase ni un ápice con respecto al original?



UNA PRODUCCIÓN DE MERCADO

Vamos a empezar respondiendo a la segunda pregunta. *Resident Evil* causó sensación cuando apareció hace unos años en el formato consola (no tanto en su versión para PC) y rápidamente se convirtió en el programa estrella y embajador de la formidable tecnología de Playstation. Los números en las cajas registradoras dieron su veredicto y ya, desde hace mucho, esta segunda parte era un hecho (y ya que estamos, sin duda, la tercera). El lanzamiento vino respaldado por una campaña publicitaria de órdago, con anuncios de televisión incluidos, y, de cara a efectos comerciales, ha cumplido sobradamente sus objetivos.





Los enfrentamientos tendrán lugar en los lugares más insospechados.

El planteamiento no es original, pero da lugar a un argumento bien trazado

Pero esto ha impuesto una serie de restricciones: con una inversión de tal magnitud no se podía correr riesgos, además, a tenor de los resultados de la primera parte y habiéndose conseguido un público fiel ¿por qué iban a querer los productores añadir algo que distanciase a este producto de su anterior éxito? Así que ya sabéis, si os contáis entre aquellos pocos que no les gustó *Resident Evil*, no esperéis disfrutar con el segundo capítulo.

Hemos hablado de restricciones, en cuanto a la creatividad del producto, por el hecho de que ser una super producción; ahora bien, eso también tiene sus ventajas que pueden ser fácilmente resumidas en una palabra: medios. Y no sólo nos referimos a la capacidad para contratar a excelentes programadores, actores de doblaje y guionistas, sino al tiempo y recursos que han podido ser invertidos en las secuencias cinemáticas.

Es fácil comentarlas: son las mejores que jamás hemos visto en un PC. Los movimientos de los personajes están calcados de la realidad; la cámara busca el ángulo adecuado para presentar a los protagonistas y la situación, sin saltos bruscos - acaso "imprevistos", para encajar con ese ambiente de tensión que abarca todo el juego - y, sobre todo, sin escatimar megas cuando es necesario que una escena se haga lenta en orden a cumplir con los requisitos de eso que se llama suspense. No hemos hecho una reseña de estos añadidos, que







Siguen abundando los toques gore en el juego.

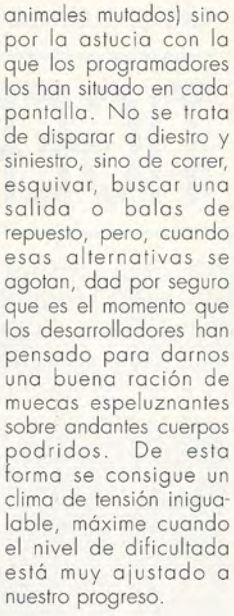
en principio sólo sirve para adornar un producto, por capricho, sino porque en el título que nos ocupa, las cinemáticas se hacen parte indispensable de todo el desarroll: introducen en la historia, la enlazan y nos susurra, en el lenguaje de las imágenes, "esperemos que estés preparado para pasar miedo".

ATMÓSFERA Y JUGABILIDAD

Cuando uno prueba un videojuego en la redacción, se expone a que su partida sea constantemente interrumpida por comentarios del tipo: "oye, perdona, ¿sabes cuándo sale aquel juego de...? ¿has conseguido ya la demo de no se qué? O simplemente "ya me estás devolviendo el mechero". Sin duda, el ambiente no es el más indicado para sumergirse en un programa y probarlo en casa se hace indispensable. No ocurrió lo mismo con el que ocupa estas líneas. *Resident Evil 2* no pide una predisposición especial al jugador, el solito engancha. Unos minutos bastan para empezar a tener miedo, no sólo porque el jugador no sabe cuándo se encontrará de cara con el próximo grupo de zombies, también contribuye la música de ambiente, una vez más, y los pasos lentos pero inexorables de nuestros enemigos hasta nuestra carne. La sensación es de agobio. Cada sala parece muy pequeña y la salida de la misma suele estar franqueada por enemigos. Disparamos sobre ellos (fantástico el sonido de los cartuchos al caer al suelo) pero siguen acercándose. Ellos gritan cuando finalmente mueren y nosotros hacemos lo propio justo después, cuando nos percatamos de la poca munición que nos queda.



Y así, hablando de los enemigos, llegamos a otro de los puntos fuertes del juego. No destacan por su variedad (zombies, plantas y



animales mutados) sino por la astucia con la que los programadores los han situado en cada pantalla. No se trata de disparar a diestro y siniestro, sino de correr, esquivar, buscar una salida o balas de repuesto, pero, cuando esas alternativas se agotan, dad por seguro que es el momento que los desarrolladores han pensado para darnos una buena ración de muecas espeluznantes sobre andantes cuerpos podridos. De esta forma se consigue un clima de tensión inigualable, máxime cuando el nivel de dificultada está muy ajustado a nuestro progreso.

PARA LOS DESPISTADOS

Tanto hablar de lo que tiene y lo que no, y llegamos al final del artículo sin comentar qué clase de juego estamos comentando. Una mirada a las capturas basta para salir de dudas: personajes poligonados en escenarios que sólo admiten una perspectiva en beneficio de unos gráficos muy cuidados y efectos especiales (nieblas, fuego y demás) que le dan un toque estético impecable. No hay un desplazamiento del escenario, sencillamente salimos por una pantalla y aparecemos en otra. En ocasiones la transición entre las mismas tarda un poco, pero este proceso de carga queda bien disimulado con el gráfico de una puerta que se abre lentamente (para incidir sobre el factor suspense, suponemos). También, en orden a no darnos ni un respiro, se nos ha quitado la opción de grabar la partida en cualquier parte,



Los gráficos están enormemente detallados.



Un joven atractivo da carisma al programa.

así que nos tendremos que pegar el monitor hasta que el programa nos de por buena una pausa.

Ten siempre una salida, ahorra mucha munición y mantén el pulso firme

¿Da de sí el juego? Sin duda, ya que combina sabiamente las escenas de acción (parte predominante del mismo) con la búsqueda de objetos, diálogos con otros personajes y un desarrollo no lineal. Por si fuera poco tenemos la oportunidad de jugar con cualquiera de los dos personajes disponibles (cada uno en un CD), si bien la aventura de ambos tiene muchos puntos en común, las diferencias hacen que valga la pena terminarnos *Resident Evil 2* por lo menos en dos ocasiones. En suma, muy recomendable, si no ha alcanzado a nuestro juicio una mayor puntuación es debido a su escasa originalidad, porque en el resto de los aspectos bien merece un sobresaliente. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 24 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	88%
SONIDO	92%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	90%

SI, SE PASA MUCHO MIEDO

DESARROLLADOR	EA SPORTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO

AUTOR: JESÚS FDEZ. FERRERAS

Golpe directo al hoyo

TIGER WOODS 99

Un deporte minoritario como el golf llega a nuestras pantallas en forma de artículo publicitario del considerado mayor promesa del golf actual, Tiger Woods. Después de los multimillonarios contratos firmados por él y su representante, EA se ha hecho con los derechos de su imagen para elaborar este producto destinado al gran público en general.

Gracias a este producto los degustadores de juegos tranquilos, pero a la vez magníficamente desarrollados, vamos a poder disfrutar de un deporte considerado elitista hasta hace poco.

ASEGURANDO EL TIRO

Lo primero que destaca es lo agradable y sencillo de manejar que es el producto, lo cual le confiere un nivel de jugabilidad aceptable, ya que al ser un deporte que principalmente depende de las condiciones del escenario donde se desarrolla, sería muy fácil que no supiéramos en ningún momento qué palo utilizar, la fuerza que emplear, etcétera. Por eso, a la hora de efectuar el golpe, se ha configurado y creado un asistente de tiro que nos va a facilitar bastante la tarea. Los escenarios que han elegido están perfectamente logrados, con todas las dificultades que en la realidad existen, y ello han sido posible gracias a la colaboración de las organizaciones de los verdaderos campos, en donde se celebran anualmente prestigiosas competiciones de golf, principalmente en USA.

Viaja por todos los campos elegidos y a ganar

Muy útil, sin duda alguna, a la hora de comenzar a jugar es la elección de posibles rivales, con diferentes grados de dificultad todos ellos, igual que en la vida real, pudiendo incluso configurar tu jugador ideal para competir. Y desde aquí aconsejamos hacerlo, ya que al estar activada la opción de jugar por red o por Internet, nunca habrá oponentes fáciles, más bien todo lo contrario.

Por si acaso se ve muy complicado el juego, se ofrece la posibilidad de entrenar antes de jugar, lo cual ya se ha convertido en una seña de identidad propia de esta marca de simuladores deportivos. Una vez que hemos practicado los diferentes tiros en los terrenos, y hemos aprendido a manejar el asistente para golpear la bola de manera conveniente y hacer las máximas yardas posibles, podremos elegir cualquiera de los tipos de competiciones que se nos ofrecen, a cual más emocionante, como por ejemplo Juego por golpes, Torneo, Juego por *skins*, Partido a eliminación, por hoyos, cuatro bolas, *foursomes*, etcétera. De gran ayuda es la vista total del lanzamiento que tenemos que realizar, que nos permite hacernos una idea exacta del terreno que nos espera, así como la tarjeta que tanto un jugador como otro van consiguiendo, lo que nos permitirá asegurar o arriesgar lo necesario. Podemos seleccionar en cualquier momento del partido cómo queremos visualizar la partida para hacernos una idea perfecta del golpe, así como del tipo de palo que emplear, que siempre estará disponible de manera muy accesible en el asistente de tiro, activable con el botón izquierdo al pulsar en el campo de juego. Como hemos dicho antes, los pocos controles existentes facilitan el manejo, no queriendo decir esto que sea sencillo el ganar los partidos. Muy aconsejable es la tarjeta 3D que nos va a dar la medida real de los escenarios elegidos y va a mejorar ostensiblemente nuestra visión dentro del programa.



AYUDAS EN TODA REGLA

Si tenemos dudas siempre podemos acceder a las ayudas tanto del manual como del programa, por si tenemos un desconocimiento de las reglas del juego o no hemos entrenado lo suficiente. Volvemos a incidir en la necesidad de desarrollar textos de los juegos en español, ya sea aquí en nuestro país o bien destinado a la población hispanoamericana en gran auge en los Estados Unidos.

Por cierto, es un poco empalagosa la presencia constante de Tiger Woods a lo largo de todo el juego, incluso él está seleccionado por defecto como jugador principal, pudiendo cambiarse si a uno no le gusta.

Aconsejamos fervientemente visitar el Club de Jugadores, donde veremos la tienda virtual y podremos acceder directamente al Tee con nuestros anfitriones, para empezar a jugar. Después de unas compra y unas palabras, podemos dar el salto al circuito americano y prepararnos para otros juegos de golf de mayor complejidad y destinados ya a usuarios más expertos.✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB, TARJETA 3D
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	89%
SONIDO	84%
JUGABILIDAD	89%
TOTAL	86%

PROCURA CAER EN EL GREEN Y NO TE VAYAS AL BANKER

JUEZ Y JURADO · TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

Pequeño gran hombre

MR. TINY

DESARROLLADOR	ISLAND DREAMS
DISTRIBUIDOR	HAMMER TECHNOLOGIES
GÉNERO	PLATAFORMAS

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Si os habíais olvidado del género de las plataformas, Island Dreams, una empresa de jóvenes desarrolladores ubicada en Canarias, nos trae a las pantallas de nuestros ordenadores un juego que hará las delicias de los pequeños de la casa, y los grandes.

Antes de que podamos disfrutar de juegos como *Tokenkai*, *Snow Wave 2* o *Hell Fire*, Hammer Technologies nos empieza abrir boca con un juego de plataformas a la antigua usanza. Si hasta hace poco sólo se podía ver en nuestras pantallas juegos como *Rayman* o *Super Mario Bros*, sin nombrar algunos otros que pasaron sin pena ni gloria, Hammer apuesta fuerte por este género y nos presenta a su simpático personaje que responde al nombre de Mr. Tiny, de gran bigote y panza cervecera.





Este sello patrio nos tenía acostumbrados a juegos con tintes de arcade y simuladores deportivos, como podían ser *Snow Wave* o *Tie Break Tennis 98*. Nunca se había adentrado en un género tan simple y a la vez tan complicado como el de las plataformas. Decimos esto porque el universo del videojuego está totalmente loco. De vez en cuando pasan ante nosotros juegos como *Rayman* o *Pandemonium* y sólo ellos saltan realmente a la palestra; muchos otros, a pesar de ser buenos plataformas, no obtienen demasiado eco. *Mr. Tiny* es un plataformas bastante entretenido y pasaremos horas y horas sentados enfrente de nuestro ordenador viviendo las aventuras de ten peculiar personaje. Incluso le haremos un "huequito" en nuestro corazón cibernético.

LA HISTORIA

Todo comienza en un barrio residencial de humilde estancia, donde habita nuestro protagonista, un "manitas" que viste para todas las ocasiones su mono de trabajo. Como buen fontanero que es, se gana la vida de chapuza en chapuza, y de vez en cuando se le ve hacer alguna trastada. Y su vecina, harta de sus travesuras, le inyecta una poción mágica convirtiéndolo en un hombre de diminuto tamaño. Así comienza la aventura de Tiny: debe recorrer toda la vecindad hasta dar con la casa de la vecina y descubrir el antídoto que le devuelva a su estado natural.

Recorrerá escenarios tan variopintos como una cocina, un cuarto de baño o cualquiera de las habitaciones de una casa, esquivando peligros como cuchillos o encendedores eléctricos. El jardín de su propia casa será el lugar más peligroso, donde el enemigo más peliagudo será una humilde mariquita (tampoco puede descuidarse frente a las repelentes cucarachas).

Lo bueno que tiene este plataformas es que puede correr sin problemas en ordenadores como un Pentium 100. Así, podremos disfrutar de sus gráficos de alta resolución a 16 bits y su música pegadiza, que hará que vayas en el autobús silbando su sintonía.

Si lo que quieres es hacerte con un plataformas y estás indeciso acerca de qué comprar, te podemos decir a modo de consejo que *Mr. Tiny* es un juego bueno, bonito y barato, teniendo en cuenta sus 2.995 Ptas. Y encima todo en Castellano como debe de ser teniendo en cuenta los tiempos que corren. Ahora bien, tampoco puedes esperar ninguna floritura de un programa sencillo. ✦





Cotidianos, pero deformados escenarios para este juego.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	70%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	74%

UN PLATAFORMAS QUE DERROCHA SIMPATÍA

DESARROLLADOR	RAYLAND INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	PROJECT TWO
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Sencillo, completo, veloz y bueno

MAD TRAX

En algún rincón del universo la velocidad no tienen nada que ver con el hiperespacio. Sigue siendo cuestión de ruedas, de nervios en la carretera y pocos escrúpulos de cara a los contrincantes. Todos los elementos que buscas para torcer instintivamente la cabeza al tomar una curva están en este juego.

Sencillez de manejo, adicción y espectacularidad son los tres conceptos sobre los que se levanta este nuevo juego de carreras. A estas alturas habrá quien se pregunte qué novedad puede aportar un título de este género en una época en la que las tarjetas aceleradoras, a las que nos tienen muy acostumbrados, ya han dado todo lo que podían dar de sí y los clónicos se cuentan por centenas. Esta necesaria, y habitual, crítica merece la siguiente respuesta: efectivamente, no vamos a encontrar aquí ningún atisbo de originalidad, pero cuando se combinan de manera inteligente todos los elementos que nos han pegado al volante durante horas, uno no puede hacer otra cosa que quitarse el sombrero frente a un título moderno que, a pesar de toda la parafernalia con la que se maquilla, conserva intacto el encanto y la jugabilidad de los mejores clásicos.

¿Conocerse el circuito antes de jugar? Nah... aquí sólo valen las cosas según van viniendo

El hecho de que esta competición se desarrolle en un ambiente futurista, no es suficiente razón para que vayamos a escogerlo frente a otros, ni aunque fuésemos unos fanáticos de la ciencia-ficción; ni siquiera por los muy cuidados escenarios, llenos de ese tipo de detalles que nos llevan derechitos a sumergirnos en un ambiente irreal y sugerente. Todo esto es bueno, pero no vale nada si lo comparamos con el punto fuerte de *Mad Trax*: su jugabilidad, de mano de la rapidez con la que uno se hace con el programa y lo configura a su gusto. Cada carrera conjuga perfectamente la velocidad (asequible, gracias al control que se tiene del vehículo) con las escenas de acción: choques, cerrar en las curvas, utilizar armas... éstas se recogen al estilo de *Wipeout*; es decir, de cuando en cuando verás unas pequeñas píldoras en la carretera. Cuando pasas por encima de una tu vehículo gana una habilidad que




Apetitosos cambios de nivel...


Ambientes futuristas muy logrados.


Amplias curvas para no perder velocidad.


Vehículos con estética "retro".





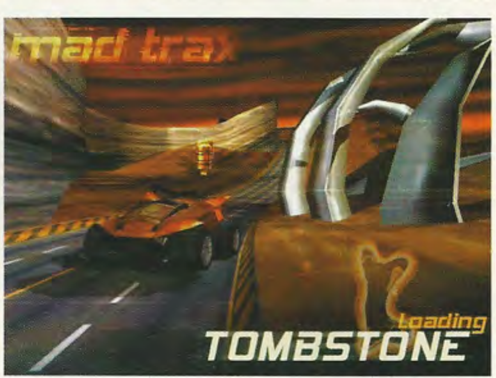
habrás de activar con el botón de fuego. Este equipamiento no es acumulativo, de modo que sólo ganas un nuevo añadido si no llevas algo ya encima. El resultado de este concepto tan sencillo es como sigue: imagínate un salto a 300 Km/h, por un instante ves allá abajo al pelotón que te acaba de dejar atrás, "aterrizas" y, si no hay ningún contrincante que venga por detrás en ese momento y haga voltear tu coche, te sitúas a la cola de tus competidores y dominas tu vértigo para soltarles un buen supositorio. Así durante todo el tiempo que dure la carrera, sin tregua.

¿OPCIONES? LAS NECESARIAS

Aunque no se puede jugar a *Mad Trax* por Red, sí está disponible la opción *Duel* que divide la pantalla en dos mitades para dos jugadores en el mismo ordenador. También puedes empezar una partida en solitario en el circuito que elijas, alistarte en un campeonato o jugar al habitual *Time Attack*. Nada nuevo, pero eficaz. Si no deseas empezar a correr tan pronto, dirígete antes con un par de pulsaciones de teclado, a la sección de opciones. Desde aquí puedes configurar los gráficos, el sonido y toda una serie de elementos para adaptar el juego a tu habilidad: nivel de dificultad, número de oponentes, número de vueltas, activar o desactivar armas o la medida de la velocidad. Todos estos elementos tienen una repercusión global sobre el programa, pero también podemos configurar aquellas características que tienen por objeto únicamente nuestro vehículo; así tenemos la posibilidad de escoger su aspecto entre 8 diferentes carrocerías y ajustar su aceleración, velocidad y manejabilidad (con el viejo sistema de "quitando de aquí pongo algo más allá").

Y ya está, a jugar. A dejarse llevar por esos impresionantes efectos de luces que ponen en evidencia la velocidad a la que nos movemos, a entrar de lleno por entre un grupo de coches que nos estorbaban antes de pedirles paso por medio de un misil, a tomar curvas en un plano inclinado con las ruedas laterales raspando la pared elevada de otra vía, a lanzarse al vacío cuando se afronta un cambio de nivel exagerado a una velocidad aun más exagerada, y a no dejarse distraer por la belleza y efectos de los escenarios. Todo esto con una música tecno o progresiva de fondo que, aunque no seas muy discotequero (como el que suscribe estas líneas) habrás de reconocer que encajan como un guante con este título. La única pega digna de mención es la carencia de una cinemática introductoria. Pero, si lo que te gusta es la velocidad, la ciencia ficción no te desagrada y tienes una buena aceleradora, deberías plantearte muy en serio el adquirir este juego mucho antes que otros anunciados con más bombo. ✦





Pantalla de presentación de una pista.

LOS CIRCUITOS DE MAD TRAX

Como se pone en evidencia en este cuadro, uno de los aspectos más atractivos del juego es la variedad de todas sus pistas.

SandCity: 3245 m. Pistas anchas y muy propicias para la velocidad en un planeta desértico.

Focus: 3836 m. Recorrido por el centro de una ciudad futurista. Llama especialmente la atención las naves que sobrevuelan la carretera y los efectos de luces.

H.dasz: 2505 m. Un planeta helado, con una espectacular cordillera como fondo, para una competición repleta de curvas cerradas.

Kay: 2391 m. Parecido al anterior, pero con tramos anchos y en un ambiente nocturno.

Kezaq: 3557 m. Circuito a cubierto. Los efectos de los cristales sorprenden, así como la inclinación de las pistas.

Phobos: 2836 m. Las afueras de un mundo muy poblado. Al fondo una ciudad y varios planetas en el cielo. Impresionantes cambios de nivel.

Cabal: 3124 m. Nos propone correr sobre unas pistas terriblemente irregulares. El escenario es lo más parecido a la antesala del infierno (túneles, llamas...)

Skull: 2869 m. Más abierto que el anterior pero, definitivamente, también en un entorno de ruinas misteriosas, con un sorprendente sol verde de fondo y estatuas a los lados de la pista.

Thebe: 2948 m. En un planeta o satélite cercano a la tierra, a juzgar porque ésta se encuentra de fondo. Muchas naves en el cielo.

Tombstone: 2439 m. Algo así como el antiguo Oeste americano pero con toques de la mejor ciencia-ficción. Maravillosos los túneles.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MV DE RAM
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	84%
SONIDO	87%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	88%

NO ES DE LOS CONOCIDOS, PERO SÍ DE LOS MEJORES

DESARROLLADOR	EA SPORTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO

AUTOR: JESÚS FDEZ. FERRERAS

Te quedarás helado

NHL 99

A poco que te descuides y empieces a jugar con NHL 99, es muy posible que a la segunda o tercera partida te veas cantando el himno americano, con una Coca Cola y un perrito caliente cubierto de ketchup, preparándote para iniciar el partido y que el disco ruede por el hielo. Procura que no te enganche... Demasiado.

De nuevo ante nosotros una versión de simulador deportivo, destinada principalmente a los amantes de los deportes de masa y especialmente a los deportes americanos, espectaculares en todos sus aspectos, debido al grado de profesionalismo que en ellos se logra alcanzar. Aunque el hockey sobre hielo no es precisamente un deporte mayoritario en nuestro país, es muy posible que este juego tenga una muy buena acogida, debido a todas las características que le rodean y que hacen de él un serio competidor del resto de simuladores deportivos de cualquier especialidad.

MUY PROFESIONAL

Es fácil imaginar que EA no va a bajar el nivel de sus juegos después de lo que ha conseguido con otros productos suyos, como por ejemplo *NBA Live 99*, y desde luego podemos decir que en éste se ha mantenido el nivel que de él se esperaba. Uno de los problemas o puntos negativos que puede presentar el juego es lo que mencionábamos antes, el desconocimiento del propio deporte por parte del gran público, que puede llevar a una difícil comprensión de las reglas, y por lo tanto a que el Programa parezca menos jugable. De todas maneras, el manual del usuario proporciona suficiente ayuda como para entender las reglas con claridad antes de iniciarse en el patinaje sobre hielo y no tener ninguna dificultad para el manejo de los protagonistas. Ya desde el inicio del juego se ve y se nota que no se ha dejado nada al azar ni a la improvisación a la hora de atraer al usuario, ya que el diseño de la interfaz es muy atractivo, al igual que todos los menús, el diseño de escenarios y la definición de los jugadores. La única pega que habría que ponerle sería la poca delicadeza que se ha tenido con el tema del idioma, ya que debido a la complejidad de las reglas del deporte que tratamos sería muy interesante poder disponer de toda la información posible acerca de las opciones completas del juego de manera que se pueda aprovechar al máximo la jugabilidad del producto. Lo mismo diremos de los comentarios, ya que es un poco pesado tener que escucharlos en inglés y, si no eres un avezado conocedor del deporte, puede que te sea difícil seguir a los narradores televisivos al más puro estilo americano. Pero por introducirte en el ambiente USA no tendrás problemas, ya que antes de empezar el partido podrás cantar el himno de Estados Unidos, mientras el símbolo de la NHL recorre las gradas abarrotadas de espectadores.



GRANDES DOSIS DE REALISMO

Realmente te van a integrar en el juego de una manera rápida, ya que el realismo que ofrece en todos los aspectos del juego es muy destacable. La presentación de los pabellones es espectacular y muy lograda. Los jugadores están muy bien representados en sus movimientos, dejando un poco más de lado en esta ocasión el reconocerlos por sus rostros, ya que en ningún caso para nosotros son muy reconocibles; pero sí es de gran ayuda en todo momento la indicación de su nombre, sobre todo a la hora de la narración y de la repetición de los goles o mejores jugadas, donde están todos identificados.

Al mínimo altercado irás al banquillo sancionado

A todo lo anterior se unen las múltiples posibilidades que desarrolla el juego a la hora de definir en qué tipo de competición se quiere entrar, ya que podremos elegir entre la temporada regular, el Trofeo de Lors Stanley (modo *play off*), un torneo con las mejores selecciones del mundo e incluso un partido de exhibición. Además de esto ofrece la posibilidad de hacer entrenamientos a puerta cerrada con diversas opciones, de 1 contra 1,









Los encuentros tienen un impresionante realismo.





2 contra 2, etcétera, e incluso nos permite el entrenamiento desde el punto de penalty, parte muy importante del hockey. Hasta que nos veamos capacitados para poder disputar a tope los partidos, podremos elegir niveles de principiante o rookie, lo que evitará goleadas de escándalo. Podremos optar por disponer de los equipos y jugadores en las combinaciones que deseemos, tanto en selecciones como en los equipos de la liga profesional, pudiendo hacer un seguimiento puntual de todos los integrantes de la plantilla, para poder realizar los cambios que nos interesen y traspasos que nos beneficien, siempre dentro de las fechas que se encuentran marcadas por el Comisionado, figura copiada de la realidad y que es la que va a marcar las fechas de la presente temporada.



El portero del equipo puede ser controlado por el ordenador.

Abierto a los gustos del usuario se encuentra la opción de crear un jugador, lo cual nos ofrece la posibilidad de diseñar nuestra propia vestimenta y hacerla tan espectacular como nos parezca.

Golpea a tu contrario contra las paredes

Asimismo, se nos ofrece la posibilidad de cambiar y combinar estrategias, para hacer que nuestro equipo esté lo mejor entrenado posible. Esto es un punto importante, ya que el producto tiene la opción de multijugador o de jugar en red, lo cual es una ventaja muy grande, ya que siempre puedes aprender de otros, incluso en la distancia.

Al igual que otros juegos de la marca, el disponer de tanta manejabilidad de los protagonistas suele hacer que tardemos algún tiempo en hacernos con los controles, que en este caso debemos decir que son menos de los esperados, pero de cualquier manera suficientes, siendo muy importante el manejo automático del portero, lo que nos dejará más maniobrabilidad tanto en ataque como en defensa. Alguna que otra dificultad representa la configuración del propio juego en sí a la hora de editar las líneas, ya que definir el juego con el disco sin él puede resultar algo engorroso.

A todo ello contribuye de manera muy importante las ayudas que nos prestan las tarjetas aceleradoras, que en todo momento va a redundar en beneficio de la rapidez del juego.

GOLPES PARA TODOS

Y hablando de defensa, hemos dejado para el final una parte que creemos que es la que a los usuarios les va a dejar más atónitos. Son las peleas que se organizan en la cancha, debido a la agresividad de los jugadores, que por supuesto es regulable, y que pueden provocar enganchones y luchas que el usuario va a poder disputar como una parte más del partido, configurando los controles a su antojo para poder parar mejor los golpes. Es muy importante que a la hora de disputar los partidos tengamos conectado el sonido, ya que además de disfrutar de músicas y narraciones, podremos oír claramente los golpes de los jugadores contra las protecciones de cristal que cubren a los espectadores, ya que de esta manera aumentaremos en gran manera la sensación de realismo.

Lanza el disco con toda la fuerza del mundo

Esperemos que a pesar de toda la dureza aparente de este deporte, seamos buenos deportistas y no nos metamos en jaleos, ya que, a la mínima, los arbirtros nos mandarán dos minutos al banquillo. Procurad no imitar a Paul Newman y a su equipo en la pelicula *El castañazo*.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB, TARJETA 3D
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	88%
GRAFISMO	91%
SONIDO	86%
JUGABILIDAD	89%
TOTAL	89%

CUIDADO CON EL PUCK (DISCO)

DESARROLLADOR	▶	MELBOURNE HOUSE
DISTRIBUIDOR	▶	INFOGRAMES
GÉNERO	▶	CARRERAS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Una carrera a muerte

DETHKARZ

Mira el coche que ha elegido ese cobarde: aerodinámico, estable, rápido y frágil. Además, ha cometido el error de no tomar bien la curva, así que puedo situarme lo suficientemente cerca como para darle una buena ración de plasma... o podría, si no tuviese que zigzaguear para eludir los disparos de los que vienen por detrás.



Habitual cámara para apreciar nuestro coche.



No esperes un mejor puesto en las primeras partidas.

Es terrible. Uno ya no sabe con qué juego quedarse, y es que, a primera vista ¡Son todos sensacionales! No nos queremos ni imaginar cómo se va a poner las cosas con la Voodoo3, pero a buen seguro que todos esos avisos de precaución para personas epilépticas se van a doblar: tal es la velocidad de las luces que alcanzan estos programas con su debida aceleración por hardware. Cuando hablamos de luces no nos estamos refiriendo a un aspecto superfluo del juego, ni muchísimo menos: de la misma manera que ha habido pintores que con sólo el color conseguían dotar de significado a sus cuadros, descuidando el trazo y otros aspectos, así los juegos de carreras (sobre todo los que tienen ambientes futuristas) con un buen ordenamiento de luces consiguen velocidades de vértigo, sensaciones hasta ahora nunca vistas y un aspecto que derrocha calidad por los cuatro costados.

Al principio es difícil hacerse con el control de los vehículos

Todo esto a pesar de que los vehículos puedan estar compuestos de poco polígonos o el fondo no sea tan detallado como en otros juegos. Vamos, que se suele sacrificar detalles por velocidad, pero aquellos quedan ampliamente compensados por una cuidada "luminotecnia".

Esto es aplicable al juego que tenemos entre manos, salvo por una cosa: *DethKarz* NO descuida los detalles. Sí, los coches no son modelos que se compongan de muchas partes, pero su texturización es de órdago (el escudo del equipo, los reflejos sobre el cristal de la cabina, etcétera) y el fondo ¿qué se puede decir del fondo sin caer en una catarata de elogios? No sólo da la ambientación adecuada, sino que prescinde de la habitual neblina en el horizonte a través de la cual vamos vislumbrando los objetos que se aproximan. Un ejemplo: si estamos corriendo por una ciudad cuyas carreteras están elevadas y se cruzan en el aire y, si somos lo suficientemente poco hábiles como para salirnos de una, según observemos a nuestro coche girar en el vacío también seremos testigos de cómo nuestros competidores circulan por una tramo alejado, allá abajo o allá arriba. Esto da una sensación de no estar jugando sobre un tramo que se va formando según avancemos, sino de estar corriendo en un circuito de verdad. Muy de verdad.

UNA GRATA SORPRESA

Cargamos el juego, tratamos de apreciar una introducción que se limita a cumplir y nos decepcionamos al ver que las opciones del juego recién adquirido son sólo las habituales... con algún importante olvido. Molesta bastante que no admita la posibilidad de competir dos jugadores humanos en el mismo ordenador, que sólo haya cuatro circuitos diferentes, que no podamos modificar las características de nuestro vehículo (sólo su color), en fin, que no

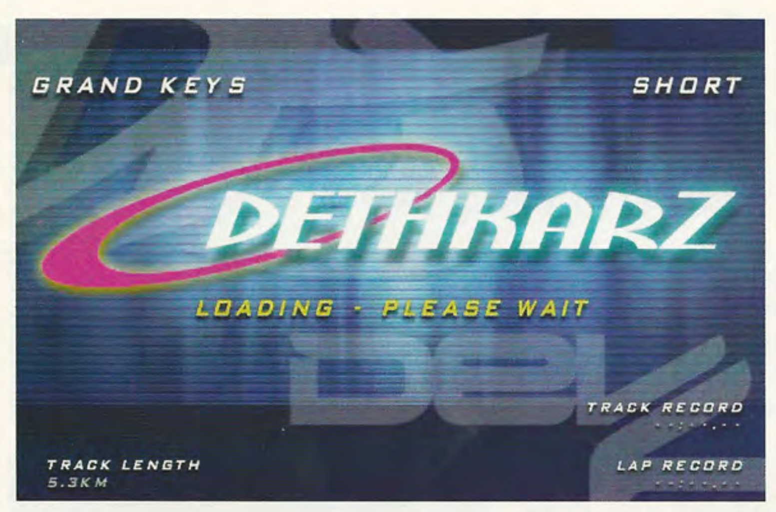


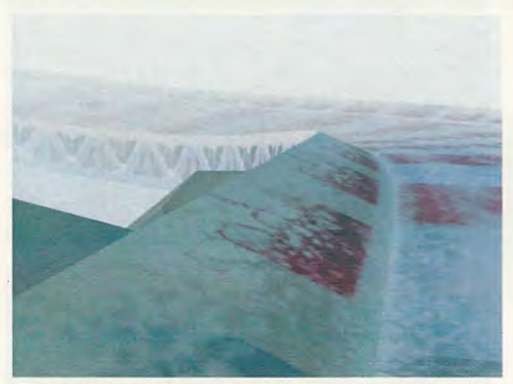











Esta captura no hace justicia al juego.

nos encontremos ni siquiera con alguna de esas sorpresas a las que nos tienen acostumbrados otros programas del género. Pero la musiquita de fondo (que da cierto sabor tecno-misterioso al juego) nos invita a seguir, mientras esperamos que el juego en sí compense todas estas faltas. Y compensa. Vaya si compensa... ¿por qué? Porque nunca nos habíamos vistos envueltos en una carrera futurista tan bien lograda: velocidad, competitividad, situaciones límite a go go (como cuando aceleramos y en un desnivel saltamos por los aires y vemos allá abajo a nuestros competidores abatirse a base de láser y plasma) y una gran cantidad de efectos (como cuando nuestro coche se vuelve a crear a partir de un modelo 3D al reincorporarse a la carretera después de haber caído al vacío). Todo esto no hace sombra a la sensación de estar *realmente* en una carrera futurista; vamos, que las motos del Retorno del Jedi se quedan a la altura del betún.

En un principio es difícil hacerse con el control del vehículo, pero con un poco de práctica (y el programa la merece) sabremos medir el frenado en las curvas precisas. Sobre todo si escogemos un coche manejable. Y, según vayamos progresando en el juego, no se irán incorporando otros circuitos, pero sí nuevas partes de los que ya conocemos, y esto, teniendo en cuenta la calidad con la que se han hecho, es más que suficiente. Y luego, están las armas... un apartado especial.

DE VEINTE A CINCO

Y eso es de agradecer, y no es que pretendamos banalizar la violencia, pero es el primer juego de estas características en el que efectivamente podemos quitarnos a los competidores de en medio (recordemos cómo en *Wipeout 2097*, *Pod* o incluso *Mad Trax*, podíamos molestar al adversario pero no llegábamos a eliminarlo). A esto no sólo ayudan las armas que encontraremos desperdigadas por la pista (misiles dirigidos, escudo de protección, velocidad, misiles directos, etc.) sino también la inherente habilidad que tienen nuestro coche de disparar... durante toda la carrera. Esta característica de estar disparando durante todo el tiempo (aunque no ininterrumpidamente, pues estas armas necesitan de pausas para reponerse) está tan bien adherida a la mecánica del juego que incluso disponemos de una tecla con la que echar una ojeada rápida a nuestra retaguardia...obviamente, los competidores, también poseen esta cualidad y, si vamos a la cabeza de un pelotón, deberemos tratar de esquivar como buenamente podamos un fuego muy intenso.

Nunca vimos una carrera futurista tan bien reflejada en el PC

Antes de empezar la carrera, además de elegir un coche (o un equipo en caso de que participemos en un campeonato) hemos de escoger entre ir armados con plasma o láser; luego, durante la competición podemos coger alguna otra arma siempre y cuando tengamos espacio para ella. No hay ningún otro misterio, nada que sea mínimamente complicado y pueda entorpecer nuestros reflejos. Habrá quien piense que esto de incluir constantes armas a distancia puede entorpecer el desarrollo de una competición que ha de basarse fundamentalmente en la velocidad y los reflejos. No somos de esta opinión, sobretodo porque *Deth-Kazer* en ningún momento desprecia los ingredientes que han llevado al género de las carreras al lugar que ocupa en la actualidad.

CONCLUSIÓN

No es el que más opciones tiene, tampoco es el más divertido (empata en este punto con *Mad Trax* y *Rollcage*), pero sí es el que tiene unos gráficos más cuidados y, por lo tanto, el más espectacular. Insistimos en la tremenda falta de no incluir una opción de duelo en el mismo ordenador, pero el desarrollo de la carrera, la solidez del programa y la cara que se nos pone cuando experimentamos a tal velocidad todos estos factores, lo convierten en una opción muy recomendable. La mejor, si no le das demasiada importancia a las opciones de tipo configurar y demás. ✦





Características	
Sistema mínimo	P166, 16 Mb de Ram
Sistema recomendado	P200, 32 Mb de Ram
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	93%
Total	92%

A TODA VELOCIDAD HACIA EL FUTURO

DESARROLLADOR	▶	INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR	▶	INFOGRAMES
GÉNERO	▶	PLATAFORMAS 3D


AUTOR: RAFAEL MARÍA

El planeta de los niños

STARSHOT

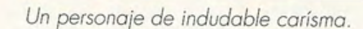
Las más excelsas plataformas nos llegan en la forma de una aventura tridimensional en la que tienes que dar lo mejor de ti para lograr la resolución de los distintos niveles. Un programa entretenido y enormemente adictivo que no tiene desperdicio para quien guste de las mejores plataformas.











Un personaje de indudable carísma.

Después de ver lo que ha podido hacer para los arcades tipo *Doom* el auge de las tarjetas 3D, tenemos que prepararnos para lo que puede dar en el terreno de las plataformas. En efecto, se prepara una verdadera avalancha de programas que siguen las directrices de las más clásicas consolas pero adoptan las nuevas formas que la aceleración por hardware permite.

Uno de los primeros, de los líderes en este sentido, es este presente *Starshot*, en el que tienes que tomar el papel de un simpático personaje que es capaz de mover las estrellas. El juego toma nombre del personaje que tienes que asumir en el juego. Tu misión es, aparte de destruir a todos los malvados que encuentres en tu camino, descubrir el motivo por el que las cosas no van demasiado bien en una especial galaxia. Yendo de planeta en planeta deberás superar una serie de pantallas repletas de detalles de gran calidad.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Cada uno de los planetas es un sistema cerrado y amplio en el que tienes una enorme libertad de movimientos, aunque éstos sólo son útiles en caso de que sigas la dirección que te marca una serie de carteles que se encuentran diseminados a lo largo de tu camino. Sin embargo, si te dedicas a dar vueltas por el simple placer de hacerlo, te encontrarás con unos mundos enormes en los que es fácil perderse si uno tiene interés en ello. El modo de limitar el espacio disponible para el jugador es muy original y permite crear la ilusión de que los mundos que tienes a tu disposición ofrecen en verdad una libertad de movimientos cercana al nuestro.

Así, en caso de que te lances al mar con la esperanza de llegar a un más allá acuático, unos tiburones hambrientos y ágiles, con una capacidad natatoria mucho mayor que la tuya, darán buena cuenta del pequeño y delicado manjar que ofrecen tus magras carnes. Obviamente, su agilidad no te permitirá llegar muy lejos en tu









En los portales quedará salvada tu partida.







Nuestro Starshot va dejando su rastro en la arena.



La sala de la que parte el juego.

expedición, pero mientras no te devoren tendrás posibilidad de adentrarte en el mar profundo.

También es realmente emocionante darse una buena vuelta por los aires. El tiempo que podemos permanecer elevados es limitado, y depende de la cantidad de carga para volar que hayamos recogido en nuestro camino. Sin embargo, si en nuestro corto vuelo decidimos elevarnos a los altos cielos, nada nos lo impedirá, y podremos elevarnos tanto que incluso llegaremos a perder de vista, entre la niebla, las pequeñas ciudades o islas sobre la que se asienta el objetivo del juego. La caída desde semejantes alturas pueden ser un poco peligrosa, pero también contribuye a percibir la calidad que se ha conseguido reflejar en el programa.

El sistema de juego es, al final, el mismo que hemos podido ver mil veces en la mayor parte de los programas del género. Avanzamos por un camino (antes, unas sencillas *plataformas*) en el que hay una serie de objetos escondidos y otros a la vista, como reservas de vida, munición para disparar contra los oponentes, cargas de las más diversas características, que nos pueden servir, por ejemplo, para volar, como hemos dicho, sobre el terreno. Incluso en la realización de estas porciones de salud, etc., han sido enormemente fieles, a su manera, a las clásicas plataformas, pues se trata de estrellitas de llamativos colores y formas, y se encuentras diseminadas por los escenarios en las habituales filas del género.

Éste es uno de los factores que más contribuyen a lograr un producto de gran atractivo. Se trata de la mezcla entre los toques añejos y la más moderna técnica. ¿Quién nos iba a decir a nosotros que nos íbamos a mover con semejante libertad por unos mundos y un sistema de juego tan conocidos como los de las plataformas? Nadie, y por eso ahora podemos movernos encantados por espacios tan atractivos.





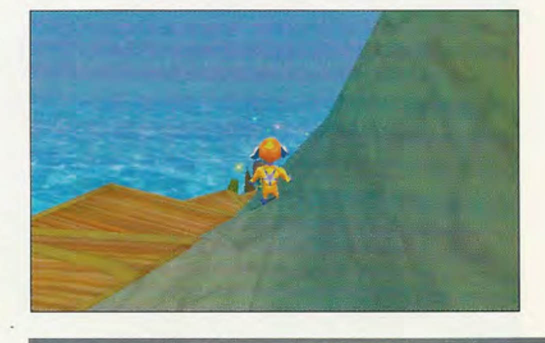
DIFICULTAD RELATIVA

Al final de cada fase, también como es habitual, tendremos que enfrentarnos con un poderoso enemigo. Como es sabido, en realidad vencer a estos enemigos, como a todos en la vida, consiste sencillamente en observar con detenimientos sus puntos flacos y atacarlos sin piedad. De modo que, en el fondo, la dificultad de los mismos no es excesivamente elevada casi en ningún caso.

De hecho, la dificultad del juego residirá, en principio, en que el jugador se sentirá un poco perdido y no sabrá bien nunca dónde se encuentra ni hacia dónde tiene que ir. Naturalmente, más que un defecto del programa, bien señalizado y perfectamente estructurado, se trata de una sensación de encontrarse inmerso en un mundo que es demasiado grande, en el que es imprescindible un mínimo sentido de la orientación.

Una palabra también para las melodías que nos acompañarán a lo largo de nuestras aventuras. Son todas ellas simpáticas y agradables; tanto, que en ningún momento llegaremos a cansarnos de ellas. Los efectos de sonido no desentonan respecto al resto del juego, lo cual es lo mismo que decir que también ellos poseen una calidad muy elevada.

En resumen, se trata de un programa de plataformas que no abandona las claves que siempre han funcionado en el género pero no desdeña tampoco subirse al carro del futuro. Una opción muy interesante, que viene a demostrar una vez más que este género no es exclusivo, en absoluto, del universo de las consolas. ✦





Este es el causante de todo el juego.

Características	
Sistema mínimo	P133, 32 MB
Sistema recomendado	P166, 48 MB, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	85%
Grafismo	85%
Sonido	80%
Jugabilidad	85%
Total	**85%**

LA VUELTA AL DÍA EN OCHENTA MUNDOS

DESARROLLADOR	▶	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN, S.A.
GÉNERO	▶	ROL

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Los secretos de un Reino Olvidado

BALDUR'S GATE

Este título de Interplay tiene todo lo necesario para que nuestro viaje a un mundo de espada y brujería se asemeje lo más posible a las imágenes que de ellos hemos tenido, bien en sueños, bien con un grupo de amigos alrededor de una mesa.



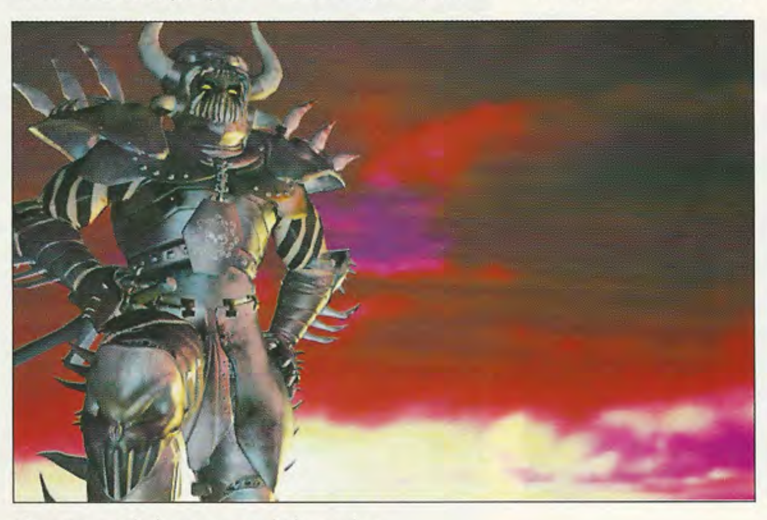
Sin duda, uno de los buenos.

No pretendemos revelaros todas las entrañas de este juego. Y esto es así por dos razones: uno, porque dado su extensión tendríamos que hacerlo mediante fascículos; dos, porque va en contra de nuestros principios... si fuese una videoaventura, vale; pero un RPG ha de ser expuesto en una sección como ésta de otra manera. Se trata de dar cierta información que ayude a saber apreciar mejor el juego, a sentirse más inmerso en éste, a que comprendamos toda su amplitud y no dejemos pasar ningún detalle por alto. Por eso hemos elaborado la siguiente tabla de monstruos y una lista con los personajes más importantes de cara al juego. Vamos, enemigos y aliados para saber moverse por este extenso paraje.



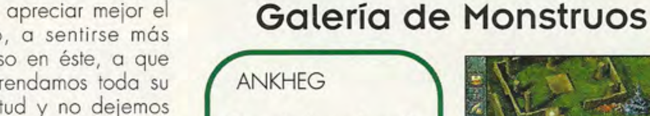
ENEMIGOS

Uno de los apartados más interesantes del juego es su enorme variedad de monstruos y personajes con los que tendremos que vérnoslas. De éstos últimos no os vamos a contar nada (no queremos quitar el gusto de traiciones que tiene la aventura) pero sí queremos comentaros qué son, a efectos de reglas roleras, esos seres que encontraréis por el camino. El nombre de cada criatura viene acompañado por los siguientes datos: *Clase de armadura* (según las reglas de AD&D; es decir, cuanto más bajo



Con menos duda aun, uno de los malos.

Galería de Monstruos



ANKHEG

Clase de Armadura: 2 ó 4
Dados de Golpe: 3-8
Nº de Ataques: 1
Daño: 3-18(atropellar) +1-4 (Ácido)
Moral: 9
XP:175-975

BASÍLICO

Clase de Armadura: 4/2
Dados de Golpe: 6+1/10
Nº de Ataques: 1/3
Daño: 1-10*/1-6,1-6,2-16
Moral:12/16
XP:1400/7000
*Puede convertir en piedra a su enemigo
Oso Negro
Oso Pardo
Oso de las Cavernas

CARRION CRAWLER

Clase de Armadura: Cabeza 3, Cuerpo 7
Dados de Golpe: 3+1
Nº de Ataques: 1 or 8
Daño: 1-2 + paralización
Moral: n/a
XP:420

PERRO SALVAJE
PERRO DE GUERRA

DOPPLEGANGER

Clase de Armadura: 5
Dados de Golpe: 4
Nº de Ataques: 1
Daño: 1-12
Moral: 13
XP: 420

ETTERCAP

Clase de Armadura: 6
Dados de Golpe: 5
Nº de Ataques: 3
Daño: 1-3/1-3/1-8 + veneno
Moral: 13
XP: 650





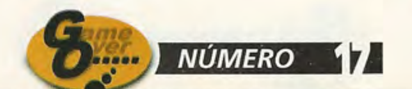


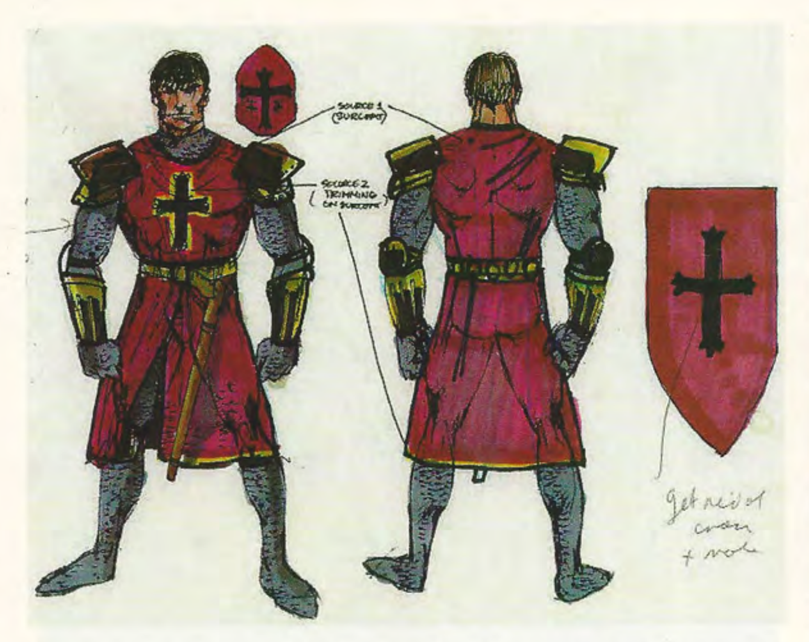


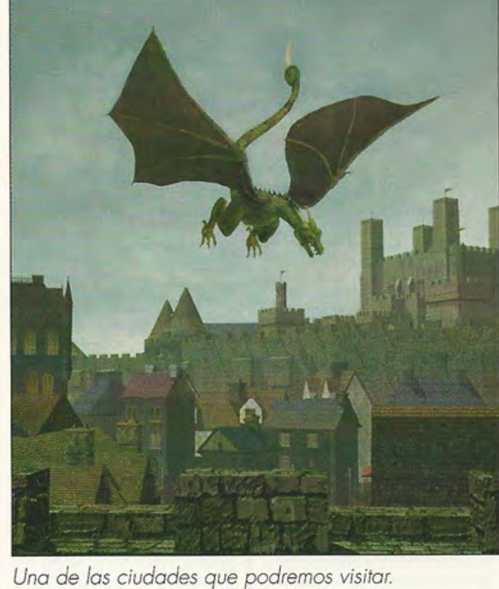












Una de las ciudades que podremos visitar.

sea su número, más difícil es golpear a la criatura), *Dados de Golpe* (la resistencia, el daño que puede llegar a aguantar) *Número de Ataques* (algunas criaturas pueden atacar más de una vez por turno, en el juego esto se refleja en la rapidez con la que se mueven), *Daño* (la energía que quitan a nuestro personaje en cada golpe con éxito), *Moral* (si este indicador es muy bajo y estamos ganando la lucha contra dicha criatura, es posible que ésta opte por la retirada), *XP* (la experiencia que conseguiremos cuando acabemos con ese enemigo). No tenemos suficiente espacio para describir las características de todos ellos, pero aquí están los que encontraréis más a menudo. Adelantamos unas disculpas en cuanto a la traducción de algunos de ellos (sólo hemos podido jugar en la versión en inglés), en otras ocasiones hemos optado por dejar el nombre original. Con todo, consideramos que esta tabla merece la atención (¡Y de qué manera!) de cualquier aventurero que se precie.



¿Quién sería capaz de elegir un rostro tan feo?



Ilustración al más puro estilo rol.

ALIADOS Y PERSONAJES VALIOSOS

Capítulo a capítulo os comentamos aquellos personajes con los que vale la pena tener un buen trato de cara a que se unan a nuestro grupo. Cada nombre va acompañado de su clase. Si echas un buen vistazo a las siguientes líneas, encontrarás la información necesaria para formar el grupo que tanto deseas. No todos valen lo mismo, pero tampoco se puede decir que unos sean mejores que otros. Sencillamente, cada uno tiene sus propias cualidades... si se adaptan o no a lo que andas buscando, eso depende sólo de ti.



CAPÍTULO 1

Imoen (Ladrón): un buen personaje que tener al lado: manejable, simpática y útil cuando empieza a ganar experiencia. Aunque, al principio sus cualidades para el combate no sean nada del otro mundo.

Khalid (Guerrero) y Jahiera (Guerrero/Druida): muy leales y amigos de tu mentor. Los encontrarás en Arms Inn. El primero, a pesar de ser un poco estúpido, tiene aceptables cualidades y merece la pena tenerlo al frente. Jahiera es de esas clases que tan mal combinan en el juego. Es como tener un guerrero que no puede blandir una espada. A la larga, una carga.

CAPÍTULO 2

Garrick (Bardo): le encontrarás en Beregon. Después de entablar una conversación con él, te involucrará en una aventurilla de escolta. Cuando la completes se unirá a tu grupo. Débil de constitución, no apto para la primera línea, pero muy bueno para cualquier otro tipo de asunto.

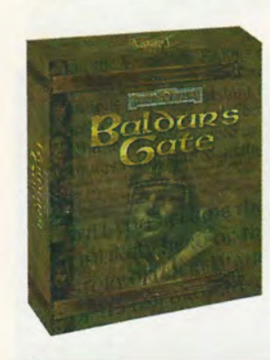
Minsc (Explorador): está en Nashkel con el objeto de rescatar a Dynaheir de la fortaleza Gnoll. Procura llegar hasta allí a tiempo; si no, puede que tengas que enfrentarte con él, y eso es muy mal asunto si tienes en cuenta su fuerza. Si le reclutas, que vaya derecho al frente.

Xan (Mago de Encantamientos): en el último nivel de las minas de Nashkel. Sólo útil en niveles avanzados, gracias a su dominio de hechizos tales como flecha ácida, llamas, encantamiento de personas, etc.

CAPÍTULO 3

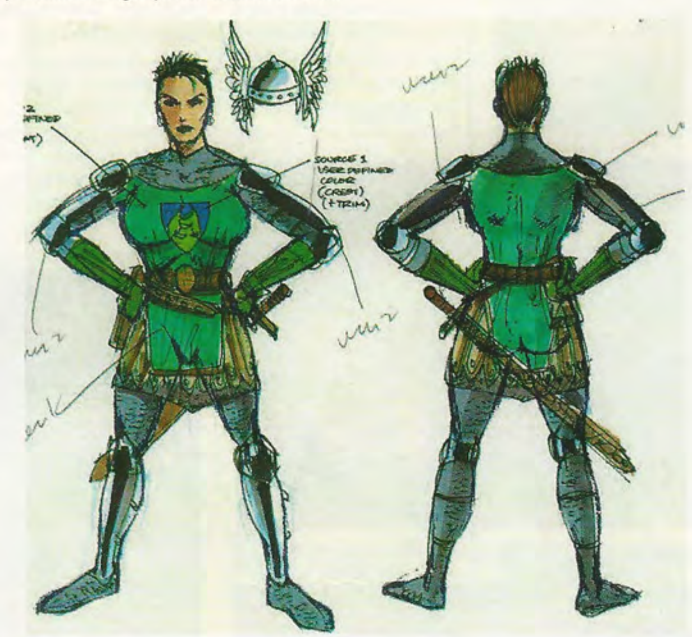
Dynaheir (Mago de Invocaciones): habrás de rescatarla de la fortaleza Gnoll si quieres tener en tus filas a una de las magas más poderosas del juego. Sobre todo, si no dispones en tus filas de un buen hechicero.

Kivan (Explorador): búscalo en High Hedge. Es un aventurero de pura cepa. Bueno en cada una de sus cualidades y una excelente actitud son las tarjetas de presentación de este cazador de ogros.




Luego no son tan terroríficos como parecen.


El ya famoso logotipo de Baldur's Gate.



HADA O NINFA

Clase de Armadura: 3
Dados de Golpe: 4
Nº de Ataques: 1
Daño: depende del arma o el hechizo
Moral: 11-12
XP: 2000

DRÍADA
NEREIDA
NINFA

GHOUL

Clase de Armadura: 6
Dados de Golpe: 2
Nº de Ataques: 3
Daño: 1-3/1-3/1-6
Moral: 11-12
XP: 175

GHOUL - GHAST

Clase de Armadura: 4
Dados de Golpe: 4
Nº de Ataques: 3
Daño: 1-4/1-4/1-8
Moral: 13-14
XP: 650

GIBBERLING

Clase de Armadura: 10
Dados de Golpe: 1
Nº de Ataques: 1
Daño: 1-8 (arma)
Moral: 5
XP: 35

GNOLL

Clase de Armadura: 5
Dados de Golpe: 2
Nº de Ataques: 1
Daño: 2-8
Moral: 11
XP: 35-120

GNOLL - FLIND

Clase de Armadura: 5
Dados de Golpe: 2+3
THACO: 17
Nº de Ataques: 1 ó 2
Daño: 1-6
Moral: 11-12
XP: 120

HOBGOBLIN

Clase de Armadura: 5
Dados de Golpe: 1+1
Nº de Ataques: 1
Daño: depende del arma
Moral: 11-12
XP: 35-120



No viene mal que se nos abran las puertas.



Hay cabida para todo tipo de razas.



El diario en el que se escriben nuestras aventuras.

KOBOLD

Clase de Armadura: 7
Dados de Golpe: _ (1-4 hp)
Nº de Ataques: 1
Daño: 1-4 ó 1-6 (depende del arma)
Moral: 8-10
XP: 7-15

OGRO

Clase de Armadura: 5
Dados de Golpe: 4+1
Nº de Ataques: 1
Daño: 1-10 (o depende del arma +6)
Moral: 11-12
XP: 270-975

OGRO MAGO

Clase de Armadura: 4
Dados de Golpe: 5+2
Nº de Ataques: 1
Daño: 1-12 (or spell)
Moral: 13-14
XP: 650-975

OGRO HALFOGRE

Clase de Armadura: 5
Dados de Golpe: 2+6
Nº de Ataques: 1
Daño: 2-8 (o un arma)
Moral: 12
XP: 270

OGRO OGRILLON

Clase de Armadura: 6
Dados de Golpe: 2+4
Nº de Ataques: 2
Daño: 2-7/2-7
Moral: 10
XP: 175

SQUELETO

Clase de Armadura: 7
Dados de Golpe: 1
Nº de Ataques: 1
Daño: según el arma
Moral: n/a (inmune al miedo)XP: 65

GUERRERO ESQUELETO
Clase de Armadura: 2
Dados de Golpe: 9+
Nº de Ataques: 1
Daño: Depende de arma
Moral: 15
XP: 4000

ARAÑA GIGANTE

Clase de Armadura: 4
Dados de Golpe: 4+4
Nº de Ataques: 1
Daño: 1d4 + veneno
Moral: 13
XP: 650

ARAÑA FASE
Clase de Armadura: 7
Dados de Golpe: 5+5
Nº de Ataques: 1
Daño: 1d6 + veneno
Moral: 15
XP: 1400

ARAÑA ESPADA

Clase de Armadura: 3
Dados de Golpe: 5+5
Nº de Ataques: 2
Daño: 2-8 (mordedura) 2-12(patas) + veneno
Moral: 13
XP: 2000

LOBO
LOBO WORG
LOBO DIRE
LOBO WINTER
LOBO VAMPIRIC
LOBO DREAD
WYVERN
OLIVE SLIME
MUSTARD JELLY
OCHRE JELLY
GREY OOZE
GREEN SLIME
TASLOI
XVART

Ajantis (Paladín): está en el área norte de Arm Inn. Típico de su clase... carisma para liderar el grupo si tú no estás por la labor y excelente guerrero que además lanza flechas de fuego.

CAPÍTULO 4

Yeslick (Guerrero/Clérigo): se encuentra en las minas de los enanos y tiene excelentes cualidades, tanto para la lucha contra el enemigo, como para sanar a tu grupo.

Coran (Guerrero/Ladrón): cerca de la casa de un druida, en un puente. Antes de reclutarlo tendrás que resolver una pequeña aventura en la que habrás de matar una serie de Wyverns antes de un determinado tiempo. Merece la pena. Tiene una merecida reputación de ser uno de los mejores aliados en el juego.

Y con todos éstos de tu lado, en un momento u otro, realmente deberías ser muy mal líder para no llevar a buen fin este fabuloso RPG. ✦



Más allá de Commandos

BEYOND THE CALL...

AUTOR: OSCAR MANCHA



Justo cuando todo parecía perdido, encuentro en mis bolsillos unos cuantos cigarros. Es como si el nombre de ese vigilante estuviera marcado en cada uno de ellos...un cebo que va a tirar de la última bala que le queda a mi fusil.

Lo cierto es que, la aparición de este título en esta sección es meramente simbólica. ¿Desde cuándo un añadido se puede jugar sin el programa original? Desde ahora, desde que la gente de Pyro Studios ha decidido prolongar la historia de su gran éxito de tal forma que, a base de transformaciones e ideas originales, tuvieran que retocar un poco su *engine* e incluir nuevas opciones para las unidades. Entonces ¿Esta asequibilidad del producto es fruto sólo de la conveniencia de sus programadores? ¿Se trata de una aguda estratagema comercial? ¿O es que son así, buena gente, con buen rollo? Ni idea, lo único que está claro es que todos saldremos beneficiados de este lanzamiento revolucionario. Además, o por lo menos es así en el momento en que escribimos estas líneas, en orden a compensar las relativas pocas misiones de las que consta esta ampliación, parece que la van a lanzar a bajo precio...sencillamente, nos quitamos el sombrero.

NO UN SIMPLE LAVADO DE CARA

Y lo cierto es que este grupo de programadores españoles bien podría haberse conformado con maquillar un poquito el juego original, utilizar sus editores para sacar nuevos mapas e invertir en un par de secuencias cinemáticas nuevas. Y hubiera sido un éxito. Pero no se han dormido en sus laureles (cualquiera que se pase por su cuartel general será testigo de lo mucho que trabaja esta gente) y han aderezado este título con interesantes detalles que demandan nuevas estrategias, nuevas comeduras de tarro y una predisposición ligeramente diferente a la hora de jugarlo. Por ejemplo, se han incluido ciertas acciones de distracción para que podamos sacar ventaja de los instantes en que los nazis bajen la guardia, como tirar una piedrecita en el momento adecuado o poner al alcance de los golosos ojos del enemigo una cajetilla de tabaco. También podremos aplacar nuestros remordimientos (porque, aunque el enemigo es el enemigo, no mola eso de cargarse a un soldadito que hace la guardia sólo por cumplir órdenes) mediante la opción de coger prisioneros y no vernos obligados a matarlos para que no den la voz de alarma. Más cosas: los mapas de las misiones son más largos, más detallados y con interesantes sorpresas (como un zoo bombardeado por el que circulan las bestias en libertad). Además, y este parece ser un punto muy importante para la gente de Pyro, se ha puesto un especial interés en adaptar un argumento digno a esta segunda parte, de modo que el jugador no se encuentre ante un producto que, aprovechando el éxito de su antecesor, haga aguas precisamente en una de esas características que más destacaban del primer Commandos.

La valoración es "imprescindible". Así que ya estás preparando a tus soldados y especialistas favoritos para que hagan turismo (invadiendo un país) por Europa Oriental, Holanda y el Mediterráneo, los escenarios que este gran producto contiene.✦





Nuevas posibilidades para un gran título.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	Sí
MULTIPLAYER	No

VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN	
LONGEVIDAD AÑADIDA	85%
NOVEDADES GRÁFICAS	90%
NUEVOS NIVELES	90%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	92%

MÁS QUE UNA AMPLIACIÓN UN REGALO

El Suroeste de Inglaterra a vista de pájaro

GREAT BRITAN PART 3

AUTOR: OSCAR MANCHA

Creo que el verano pasado estuve por aquí... sí, recuerdo haber visto esos acantilados desde el barco y, más al norte, visité el círculo de piedras conocido como Stonehenge. Ahora puedo llegar hasta allí pilotando un avión y, aunque en esta ocasión el paisaje sea una galería de buenas texturas, bien merece la vista pasar unas horas con el ordenador.

La gente que se divierta con el magnífico *Microsoft Flight Simulator* está de enhorabuena. Y es que no paran de salir diferentes escenarios que visitar a bordo de nuestro flamante avión. El mes pasado comentamos en esta misma sección Viena, Singapur e Italia, y ahora tenemos este pack con el que visitar la zona del sudoeste de Inglaterra. Como ya hemos comentado en el anterior número, la elección entre uno u otro escenario debe determinarla el interés que tengamos en ver una u otra parte del mundo y, si acaso, nuestras preferencias a la hora de volar: si nos gusta probar muchos aeropuertos, si nos gusta hacer maniobras entre edificios, si nos gusta volar a ras del suelo por una zona medio desértica, etc. El interés de este pack en concreto está en que, al ser una porción de un país, el paisaje que nos presenta está más detallado sin caer en la monotonía de volar sólo por entre una ciudad (ampliaciones muy cuidadas pero con escenarios muy específicos).

UN MAPA EN UN CD

La belleza de Gran Bretaña a vista de pájaro está fuera de toda duda: sólo hay que echar una miradita desde la ventanilla para comprobar lo verde de sus valles, la espectacularidad de los acantilados de sus costas. Este pack cubre el área oeste de Reading y el corredor de la Isla de White. Bristol es la ciudad más al norte que encontraremos, mientras que las islas Scilly representan el punto más alejado del mapa. Podremos sobrevolar las doradas playas de Dorset y Devon y ser testigos del aspecto que muestran desde el cielo los parques nacionales de Exmoor y Dartmoor.

El escenario cubre más de 20.000 millas cuadradas. Despega del aeropuerto de Bristol, vuela hacia el Canal de Bristol, sigue la línea A39 a lo largo de la costa hasta que alcances la mística fortaleza del Rey Arturo en el Castillo de Tintagel. O podrías echar un vistazo al valle de Salisbury donde se encuentra Stonehenge. Aunque, tal vez lo que te gusta es el rollo y las esperas entorno a un aeropuerto... aquí tienes un total de 21. Eso sí, antes de la instalación ves preparando 200 megas de espacio en el disco duro.

¿DOCUMENTACIÓN? LA JUSTA

Es bastante desagradable encontrarte con un pequeño manual traducido a varios idiomas entre los que no se incluye el castellano. Si sólo estuviese en inglés, se podría justificar con eso de que el presunto piloto ha de ir acostumbrándose al idioma del territorio que va a sobrevolar (por lo de las torres de control o, si nos estrellamos, pedir la dirección de un taller de reparaciones a algún pastorcillo), pero lo cierto es que, si han traducido el manual al alemán, por ejemplo, es que pasan olímpicamente de la lengua de Cervantes. Y eso no se lo perdonamos. Aparte de toda la parafernalia de la instalación y demás, en el manual hay un pequeño mapa de los aeropuertos que podremos encontrarnos. Y nada más. Para los que gusten del juego original y del paisaje que aquí se presenta.✦



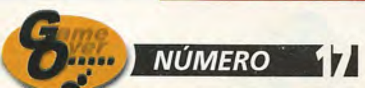
Acercándonos a un aeropuerto cutre.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	No

VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN	
LONGEVIDAD AÑADIDA	65%
NOVEDADES GRÁFICAS	85%
NUEVOS NIVELES	55%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	72%

MIRA, MIRA... ALLÍ ESTUVO EL REY ARTURO





Desde las espadas hasta el láser

Bueno... barato, barato

Este mes nos hemos centrado en dos ambientes muy habituales en el mundo de los videojuegos: la ciencia ficción y la espada y la brujería. Como seguro que te encuentras entre los seguidores de alguna de estas fantasías, sabrás disculpar nuestra evidente obsesión. Si no es así, que sepas que estos juegos merecen la pena ser jugados aunque no te convenzan sus argumentos.

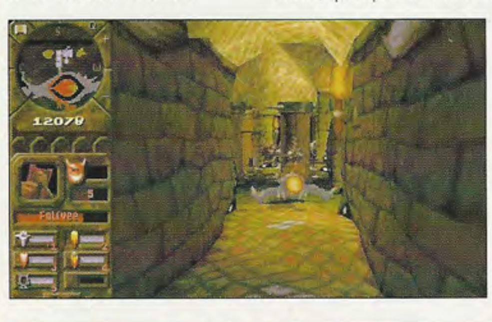
PROGRAMADOR	BULLFROG
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ESTRATEGIA

Investigar, crear...torturar

DUNGEON KEEPER

Mucho tiempo esperamos hasta que al fin vio la luz este juego. Pero los años pasan que es una barbaridad y este título, que en su día acaparó los primeros puestos de las listas de ventas y las mejores puntuaciones de la prensa especializada, hoy ya está a bajo precio. Pero, ojo, el tiempo pasa para el marketing y la tecnología, no para las buenas ideas, y esto significa que *Dungeon Keeper* sigue hoy siendo tan divertido como antes.

El concepto es tan original como prometedor: volvamos a los mundos de espada y brujería, a esas cuevas infestadas de oro, y con las malévolas criaturas y valerosos héroes que se adentran hasta las profundidades de la tierra para enfrentarse al mal. Nada original ¿verdad? Pues, ahora demos a esta idea la vuelta... no te enfundes en una armadura, ni cojas una espada, sino que guarda bien tu corazón dentro de la mazmorra que tú mismo irás creando, porque tú eres el malo en esta historia. Tú tienes que evitar que ese grupo de héroes de buen ver se hagan con el oro que tanto te ha costado robar a la tierra (aunque, para tareas tan forzadas hicieses uso de tus esclavos).



El juego tiene casi de todo. Es fácil de manejar y difícil de dominar. Vamos a resumir en dos líneas su temática: crea mediante un hechizo una serie de trasgos que escaven las paredes de la tierra para ir modelando tu mazmorra (o *dungeon*); en los espacios abiertos que tengas, prepara estancias para que tu guarida sea apetecible a las criaturas más indeseables del mundo, escoge a alguna de ellas para que investiguen en la biblioteca y así obtener nuevos hechizos u otros tipos de salas, pon a trabajar a otras en un taller para que fabriquen puertas y trampas, pero, sobre todo, no olvides que todas, en algún momento, pasen por la sala de entrenamiento.porque ahí fuera, en la superficie, los héroes se han percatado de tu existencia y no tardarán en bajar para robar tu oro y medir sus fuerzas contigo. Múltiples posibilidades (torturar, explorar, encarcelar, sacrificar,) hacen que el juego sea casi inagotable.



Todo un paisaje que conquistar...desde dentro.



También destaca la personalidad de cada monstruito, sus preferencias y sus poderes. Es importante que nos acostumbremos a pensar que algunos de nuestros fichajes no soportan a otros; por ejemplo, nunca pongáis en la misma habitación a un vampiro y un mago porque se destrozarían a base de descargas mágicas. Un último detalle: lo que a mucha gente no terminó de convencer era el asunto de los combates. La palabra que mejor los define es "caos". Ahora bien, hay a quien gusta (nos contamos entre éstos) eso de ver multitud de seres peleando a la vez, al tiempo que se escuchan los alaridos de todos ellos y el monitor resplandece con destellos de magia. ✦



Descargas eléctricas contra un intruso.

PROGRAMADOR	ORIGEN
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULACIÓN ESPACIAL

¿Pirata, comerciante o sólo un vagabundo?

PRIVATEER 2

Como simulador propiamente dicho es mejor que bueno. Los combates no gozan de toda la emoción de *X-Wing Vs. Tie Fighter* pero sí cuenta con naves gigantescas, cazas adecuadamente texturizados, voces de aliados y enemigos, muchas armas y una adecuada sensación de velocidad. Es más, en cuestión de gráficos supera al de Lucas Arts. Pero el atractivo del juego no se detiene aquí, sino que va mucho más allá gracias a la historia que nos propone y la mecánica del programa. Para empezar, llama la atención la libertad absoluta que tenemos a la hora de ir a un lugar u otro del universo, a aceptar o no cualquier clase de misión, a comerciar con cualquier tipo de mercancía, etc.





El argumento es sencillo, bien desarrollado y eficaz a la hora de permitir todas esas situaciones. El héroe ha perdido la memoria en extrañas circunstancias, varias organizaciones están tras su pista y sospecha que antes de su accidente estaba involucrado en algo muy serio. Así que nos metemos en su piel, compramos una nave y ¡hala! a vagar por el espacio para vender los productos que encontremos en los planetas que visitemos de forma que podamos conseguir el dinero necesario para modernizar nuestro equipo, comprar nuevas naves o, incluso, contratar mercenarios y cruceros de carga que nos acompañen en nuestras pesquisas comerciales. También hay otra forma de conseguir dinero: aceptando peligrosas misiones o tratos con varios personajes. Todo esto lo haremos al mismo tiempo que recogemos pistas sobre nuestro pasado; es decir, mientras interactuamos con habitantes de diferentes mundos en fantásticas secuencias de vídeo. También con un vídeo nos deleitaremos cada vez que aterricemos en un planeta o nos movamos a alguno de los lugares que podemos visitar de éste. Pero el juego tampoco se duerme en los laureles del espectáculo multimedia, y no deja nada al azar: las naves, los añadidos de éstas, las diferentes misiones, todos los planetas que se incluyen, la ambientación, las bases de datos y, sobre todo, la sensación de libertad que se consigue cuando nos dan un universo para nosotros solitos... todo esto es lo que hace de *Privateer 2. The Darkening*, un juego tan recomendable como longevo. ✦



Persecución cerca de un planeta.



PROGRAMADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

Una galaxia, un emperador

MASTER OF ORION 2

Este juego se presentó con la siguiente frase: "¿Puedes llevar tu civilización a las estrellas? Nosotros sí". Esta clara referencia al juego *Civilization 2* no sólo era un reclamo publicitario, sino una manera exacta de identificar a este gran programa de estrategia. *MOO2* tiene las mismas características que el clásico de Sid Meir, pero llevado al espacio... lo que marca una serie de jugosas diferencias. Por supuesto, en vez de fundar ciudades, haremos colonias en el espacio y no vamos a investigar la pólvora o los motores a reacción para desarrollar nuestro imperio, sino la ingeniería de naves gigantescas y el modo de transformar la atmósfera de un mundo inhóspito, por poner algunos ejemplos. Pero no terminan aquí las diferencias porque, aunque el concepto sea el mismo, el tacto a la hora de jugar cualquiera de estos dos títulos es completamente diferente.



Para empezar, *MOO2* tiene una de las mejores interfaces que han pasado por nuestras manos: una pantalla que representa la galaxia (cada sistema en el color de su propietario) y varios iconos a la derecha (dinero, relación de estaciones espaciales y naves, comida, transporte e investigación) es todo lo que se necesita para poner la galaxia a nuestros pies. Por supuesto, con un simple clic accederemos a multitud de opciones que siempre tendrán su raíz en esta pantalla principal para que no nos perdamos. Además, no tenemos que estar constantemente marcando rutas a nuestra flota, basta con que le señalemos el destino y ya nos avisarán cuando lleguen. Tampoco tenemos por qué gestionar cada planeta, a veces vale con poner una lista de las cosas que queremos que construyan o, sencillamente, dejar este apartado en automático. Hay que recomendarlo por la profundidad con la que trata esto de los imperios espaciales y por sus múltiples opciones: diseñar tu propia raza, diplomacia, montar tus propias naves, reclutar héroes estelares, innumerables edificios y materias de investigación, buena música y un tratamiento ejemplar (muy sencillo) del espionaje. Una joya. ✦



El detalle de cada combate.

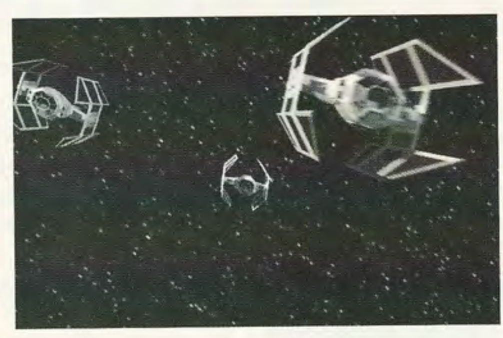
La fuerza, siempre la fuerza

X WING VS TIE FIGHTER

PROGRAMADOR	LucasArts
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULACIÓN ESPACIAL

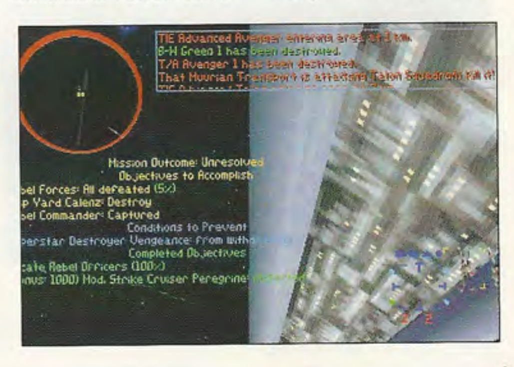
Gracias a este tipo de programas, podemos aguantar la espera hasta que se estrene la nueva trilogía de George Lucas. La presente edición de uno de los simuladores de combate espacial más galardonado de todos los tiempos viene acompañada de su correspondiente ampliación: *Balance of Power*. Ésta necesita una explicación adicional: el juego original fue muy criticado por estar demasiado centrado en las partidas multijugador, así que la gente de LucasArts no tuvo más remedio que añadir toda una serie de aventuras, un par de campañas con cinemáticas incluidas, para que alguien que no tuviese acceso a ningún tipo de red pudiese hacer algo más que entrenar en su casa. El resultado de esta combinación no deja espacio para ningún olvido importante. En este pack se encuentra, en estado puro, toda la emoción de los combates de la Guerra de las Galaxias... por uno y otro bando. Si escogemos el camino de la luz y prestamos nuestros servicios como piloto a los rebeldes, dispondremos del X-Wing, la A-Wing, el Y-Wing, el Z95 Headhunter y la B-Wing (incluida en la expansión). Por parte de los malos, tenemos el Tie Fighter, el Tie Interceptor, el Tie Bomber, el Tie Advanced y el Assault Gunboat. Las misiones destacan por la variedad de sus planteamientos: desde atacar un destructor imperial a base de oleadas de Y-Wing escoltadas por X-Wing, hasta impedir que un crucero calamari consiga hacerse con depósitos de suministros, pasando por misiones de captura y reconocimiento. Todas ellas demandan una gran capacidad de coordinación con las naves de nuestro bando y una excelente percepción espacial, es decir, que sepamos en todo momento qué es y dónde está aquello que hemos de proteger o destruir.

X-Wing Vs Tie Fighter fue uno de los simuladores de la generación anterior a las tarjetas aceleradoras, así que, si todavía no dispones de uno de estos chismes, no te preocupes por la calidad del juego: las batallas seguirán mostrándose en tu ordenador con toda la velocidad y



Avanzadilla de Ties Advanced.

espectacularidad que corresponden a la trilogía. En caso de que sí dispongas de aceleración por hardware, tampoco te preocupes: tu tarjeta no quedará desaprovechada gracias al *patch* que se incluye en *Balance of Power*, con el cual podrás actualizar todo el juego a esta nueva tecnología (con resultados asombrosos, claro). Muy recomendable, con voces en español y tan popular en Internet que nunca dejarás de encontrar añadidos y modificaciones.✦



A caballo entre dos géneros

BIRTHRIGHT

PROGRAMADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ESTRATEGIA

Lo cierto es que la combinación de estrategia y rol ha dado unos resultados muy interesantes. Recordemos la serie de *Heroes of Might&Magic* (cuya segunda parte también podréis encontrar a precio rebajado) o este excelente título de Sierra, por poner sólo dos ejemplos. Parece que el objeto de esta mezcla es que el jugador se divierta con el desarrollo de sus personajes y la ambientación de un mundo fantástico, al tiempo que tienen una visión global de todo aquello que va a empezar a desarrollarse frente a sus ojos, de modo que tiene que tener una mitad del cerebro centrada en los macro aspectos de una batalla entre ejércitos y con la otra mitad ha de estar atento a las acciones individuales de importantes héroes, a sus decisivas victorias y a su capacidad para hacerse con aliados y objetos de valor.





En este título, por lo tanto, nos las tendremos que ver con extensas pantallas que representan el mapa de un mundo, con escenas de combate entre determinados personajes y con amplios campos de batalla en los que colisionan numerosos ejércitos. También permite que podamos escoger a nuestro héroe principal de entre varias clases (asesino, ladrón, guerrero, etc.). Si a todo esto le añadimos el indudable encanto de los hechizos, una historia elaborada y el fragor del acero contra el acero y el acero contra las escamas de dragón, obtenemos otra recomendación muy asequible. ✦



El cielo avecina una batalla.



TRUCOS

BALDUR'S GATE



Consideremos estos trucos como una especie de magia, pero a lo bestia: ni rayos ni nubes de humo, no hay nada como acudir a la propia esencia del mundo por el que uno se mueve... en este caso, a los ficheros del programa. Así que abre el fichero *Baldur.ini*, en el directorio donde tengas instalado el juego, y añade la línea *Cheats=1* bajo las opciones del juego [Game Options]. Salva el fichero y ejecuta el programa. Una vez dentro del juego, presiona *Ctrl-Tab* para sacar el escritorio donde habrás de introducir los códigos (tecléalos y luego pulsa *Enter*). Si vuelves a dar a *Ctrl-Tab* dicho escritorio volverá a cerrarse. Los códigos que puedes teclear son:

Cheats:Hans()
Si en algún momento te encuentras atrapado, tu personaje se moverá a un área libre.
Cheats:ExploreArea()
Marca el área explorada (como el hechizo de Clarividencia).
Cheats:TheGreatGonzo()
Invoca 10 especies de pollos asesinos que te defenderán a toda costa.
Cheats:FirstAid()
Crea 5 pociones de curación, 5 pociones de neutralización y 1 *scroll* de petrificación.
Cheats:CowKill()
Si te encuentras cerca de una vaca, se crea un hechizo de ¿Vaca asesina?
Cheats:Midas()
500 monedas de oro más.
Cheats:DrizztAttacks()
Crea una criatura que te atacará.
Cheats:CriticalItems()
Engendra todos los objetos críticos del juego.
Cheats:DrizztDefends()
Crea una criatura amigable.

Thief: THE DARK PROJECT

Los siguientes trucos sólo funcionan con la versión 1.33 del juego:

Control-Alt-Shift-End
Termina la misión actual y te permite pasar a la siguiente.

También, editando ficheros, se pueden conseguir las siguientes ventajas:
Trampear el dinero: añade la línea *cash_bonus* al fichero *dark.cfg*.
Elegir la misión por la que comenzar: añade la línea *starting_mission X* (donde X es el número de la misión que quieres empezar).

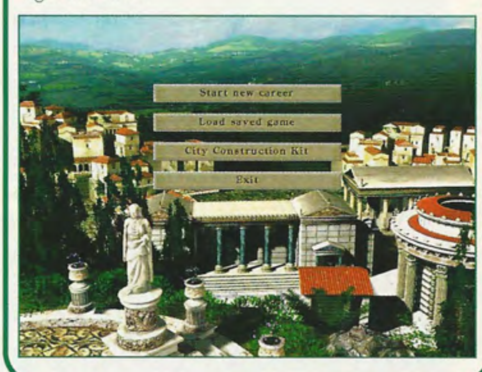




CAESAR 3

Se puede editar el precio de las edificaciones alterando el fichero *c3_model.txt* dentro del directorio *Caesar 3*.

Haz clic con el ratón derecho sobre un pozo. Presiona *Alt-K* para obtener un par de trucos *Alt-C* para conseguir más dinero, o *Alt-V* para pasar al siguiente nivel.



EXPEDIENTE X

La clave de la terminal de Willmore es SHILOH. Una vez que hayas introducido la información necesaria, pulsa *Enter* o haz clic en CONNECT.



RETURN TO KRONDOR

Sigue los siguientes pasos:

1. Edita *Rtkrondor.ini* y asegúrate de que las siguientes líneas están en dicho fichero:
   [Console]
   Console=1

2. En el juego, antes de empezar, pulsa *Alt-C* para que se muestre el escritorio.

3. Teclea "PYROMANIA".

4. Presiona *Enter* y luego *Alt-C* para quitar el escritorio.

Este truco proporciona a tus magos todos los hechizos, que desde ahora podrán ser ejecutados sin ningún coste.



ZONA ARCADE 3D

AUTOR: OSCAR MANCHA

Adelantos de una nueva generación

SECUELAS

Secuelas para el futuro basadas en ambientes de ídem. Tres géneros, todos bien afianzados en las tres dimensiones, dan base a estos títulos, que además cuentan con la experiencia de sus primeras partes para darnos todo lo que esperamos de ellos. Y, gracias a los avances tecnológicos, mucho más.

A algunos les dejó cierto sabor amargo el magnífico *X-Wing Vs. Tie Fighter*. Y es que fue un título pensado para las partidas multijugador, así que todos los que no contábamos por aquel entones con conexión a Internet, o no disponíamos de una red local, nos quedamos sin sacarle toda la diversión que el programa contenía. La gente de LucasArts también se percató de esta laguna, así que lanzó un disco con misiones, *Balance of Power*, que se centraba en misiones en solitario y en un hilo argumental que las enlazase. Pero todavía quedaba algo pendiente, porque este simulador de combate espacial pertenecía a la generación anterior a la generalización de las tarjetas aceleradoras. Se distribuyó un parche para actualizar el juego a la nueva tecnología de hardware, pero no es lo mismo un programa que se ha realizado con estas posibilidades en mente que otro que se aproveche de las mismas mediante una actualización.

Si comentamos los errores de este juego es porque, en el próximo lanzamiento de la compañía creada por George Lucas (unos segundos de respeto), *X-Wing Alliance* se han corregido todos estos "fallos" para no decepcionar a nadie que haya soñado algún día con meterse dentro de la cabina de un caza imperial o de la alianza. Para empezar, se ha cuidado de sobremanera las partidas para un solo jugador gracias a una interesante historia en la que, encarnaremos a un piloto que ha de cumplir una serie de misiones comerciales para su familia al tiempo que se va identificando con los ideales de los rebeldes. El objetivo final es tomar parte en la Batalla de Endor (la del Retorno del Jedi) a los mandos de ¡El Halcón Milenario! ¡Sí!



Poco espacio para dos razas.

Si tenemos en cuenta que se ha programado para exprimir las posibilidades de nuestras aceleradoras, es de suponer que las batallas tendrán una similitud más que aceptable con aquellas que aparecen en la película (se puede alcanzar una resolución de 1600X1200). Además, llama la atención el inmenso número de naves que podremos manejar, en uno y otro bando. Vamos con las disponibles en las partidas de un solo jugador (por parte de la Alianza): X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Outrider, Z95-Headhunter, el Halcón Milenario y un transporte corelliano nunca visto hasta ahora. Si jugamos una *Skirmish* (lucha muy violenta en red que será totalmente configurable) podremos acceder a todas los cazas imperiales; esto es, Tie Fighter, Tie Bomber, Tie Interceptor, Tie Advanced, Tie Defender (absolutamente invencible). Además existen otros cazas (no nos arriesgamos a clasificarlos en ningún bando, ya porque algunos son neutrales, ya porque no hemos oído hablar antes de ellos) que responden al nombre de: Missile Boat, Authority IRD, Caza Cloakshape, Firespry, Caza Pinook, Caza Planetario, Pursuer, Preybird, Razor, R-41 Starchaser, Supa, Star Viper y Toscan.







ZONA ARCADE





No sólo hay estas naves en el juego, éstas son las que podemos manejar, pero a lo largo de la galaxia nos las tendremos que ver con más de 200 vehículos espaciales, todos modelados en 3D con una calidad como la que prueban estas capturas. Sencillamente, creemos que este programa se mantendrá en nuestros discos duros durante años y no parece que haya ningún rival posible a la vista... aunque, tal vez, sea el primero de una nueva generación. Recordemos que, la gente de Lucas Arts ya están trabajando en juegos que se centren en las nuevas películas de la saga y, sin duda, algún que otro simulador caerá.

ALIEN VS. PREDATOR

¿Otro arcade de perspectiva subjetiva? ¿Y qué? ¿No está ya todo hecho? ¿Acaso no seguimos todavía jugando a *Quake II* y sólo nos cambiaremos cuando aparezca *Quake Arena* (habla un QUAKEro, con el permiso de todos aquellos de vosotros que seáis SINeros, HALF- LIFEros o UNREALeros)? Justo cuando todos pensábamos que ya estaba todo hecho en el género, y que las únicas novedades entrarían de mano de la tecnología o una mayor interactividad argumental, aparece un título que pretende dar al género otra vuelta de tuerca.

La novedad más prometedora de este inminente título es que podamos escoger a un personaje de entre tres razas completamente opuestas. Esto marca una atractiva diferencia a la hora de jugar: los humanos con sus múltiples armas (a pesar de su débil naturaleza), los depredadores con sus lanzas y habilidades para el camuflaje y los aliens con toda su resistencia, velocidad y babas. Una clase para cada tipo de jugador, para cada forma de plantearse la lucha en un arcade 3D. Si a esto unimos gráficos excepcionales y unos movimientos extrapolados de actores contratados específicamente para este título, mucho nos tememos que en este género lo vamos a pasar muy mal a la hora de elegir entre un programa u otro.

POD II

Sin movernos de los ambientes futuristas, pero cambiando al género de las carreras. En su día, *POD* (uno de los primeros juegos optimizados para MMX) defraudó a unos cuantos (que si los gráficos no estaban a la altura de las espectativas, que si el control del vehículo dejaba mucho que desear, etcétera) sin embargo hay que reconocerle varios méritos: la posibilidad de configurar nuestro coche, de jugar contra un espejismo (ghost) que simulaba nuestra mejor marca y la variedad de pistas y escenarios.



Pasa el tiempo... las vísceras mejoran.

La aceleración por hardware ha elevado en gran medida la calidad de todos los productos

Parece que su secuela sigue la misma dinámica (mucho nos tememos que incluso en la historia, en la cual la aparición de un extraño virus galáctico daba pie a un meollo de ciencia ficción que resultaba en ¿carreras de coches?), en cuanto a la ambientación y diferentes opciones a la hora de configurar el juego y el coche que manejemos a nuestro gusto. Eso sí, gracias a las tarjetas aceleradoras, los usuarios que no tengan un ordenador MMX podrán disfrutar de toda la velocidad que pone al alcance estas futuristas carreras.

Pero, seamos más precisos con su contenido: 4 tipos de vehículos, 8 modalidades de juego (¿ein?), más de 10 armas diferentes que coger (antes sólo podías darte choques), diferentes escenarios con climatología envolvente y elementos interactivos, más de 60 imágenes por segundo y una resolución de 1024x768. Todo esto suena bien, pero es decir muy poco. No hay nada que a simple vista llame la atención, así que tendremos que esperar este lanzamiento y a sentenciarlo con el habitual "ha sabido o no salvar los fallos de la primera parte". ✦



ZONA RPG

Marchando dos del rol más popular

DIABLO Y COMPAÑIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Vuelve un gran éxito aunque, mucho nos tememos, aún tendremos que mencionarlo antes en nuestra sección de Primer Contacto que en la de Juez y Jurado. Y es que Diablo II no quiere dejarse nada en el tintero y no pone ningún reparo a la hora de retrasar su fecha de lanzamiento. Aparte de éste, presentamos otra sorpresita.

Desde el principio de los tiempos, el universo se ha sostenido merced a la batalla que se libraba entre el Caos y el Orden. Pero todo equilibrio desemboca en un punto crítico, en un momento de inflexión que habrá de determinar la naturaleza de la vida por los siglos siguientes. En la próxima lucha ni ángel, ni demonio, ni mortal se vería al margen o exento de participar en un acontecimiento en el que todo se pondría en juego, porque Diablo, el más joven de los tres demonios primigenios, había vuelto a la tierra con la intención de traer a sus dos hermanos: Mephisto y Baal.

Para conseguir sus fines, estableció su cuerpo mortal en el Reino de Khanduras, concretamente en las catacumbas bajo el pueblo de Tristam. Pero un héroe solitario supo llegar hasta él, derrotarlo y encerrar su espíritu inmortal en una gema que, en un gesto noble y mártir, hubo de fundir con su propia alma, esperando que su propia voluntad pudiera contener el ímpetu de un ser que no sería condenado tan fácilmente al exilio.



Esto ocurrió en *Diablo*, la primera parte del juego que ocupa esta página. Pero, ni al mal se vence tan rápidamente, ni es tan fácil resistirse a poner en el mercado la continuación de uno de los títulos que más beneficios ha dado a Blizzard. Esta compañía, que no necesita en absoluto un público nuevo, va a limitarse a dar a sus fans lo que éstos demandan: facilidad y adicción. Eso sí, más y adaptado a los nuevos tiempos. *Diablo* destacó por acercar el género de los RPG a cualquier escéptico, merced a una interfaz que ponía a disposición del jugador todas las posibilidades de las que hacen gala los juegos de este tipo: a la distancia de un mero clic, se podía acceder a hechizos, cambiar armas, ajustar las habilidades del personaje según aumentaba su experiencia, etcétera. Además el aspecto gráfico estaba muy cuidado y las partidas multijugador eran una auténtica locura.

QUÉ NOS OFRECE LA SEGUNDA PARTE

Diablo II seguirá la línea marcada por su predecesor. Pero sus nuevas opciones lo convertirán en un juego más duradero. Para empezar, es probable que se comercialice en 4 CDs, uno por cada acto. Los dungeons seguirán siendo creados aleatoriamente, además, en esta entrega, también el terreno en exteriores será producto del azar. Habrá un total de cuatro pueblos en los que descansar, comprar armas e interactuar con personajes no manejados por un jugador. Cómo es lógico, existirá una mayor clase de éstos. Es probable que los objetos únicos (aquellos que nos otorgaban grandes poderes y podíamos venderlos a muy buen precio) sean más difíciles de encontrar, acentuando así su selecta naturaleza. Se podrá jugar sin tarjeta aceleradora, pero también es posible hacer uso de la misma para lograr unos efectos de





Efectos 3D para los hechizos.

MODELADO DE UN MONSTRUO PARA DIABLO II



Este es el primer borrador de un monstruo. El desafío es saber transmitir la fuerza y expresividad de un dibujo artístico al ordenador.



El anterior borrador es la guía para empezar a modelar en 3 dimensiones. Este modelo se hace a partir de polígonos.



Sobre los anteriores polígonos se aplican las texturas. Serán el "maquillaje" del monstruo.



El resultado puede ser renderizado a la resolución del juego o a una mayor para ser usado en secuencias cinemáticas.

ALGUNOS CARACTERES DE DIABLO II



Proviene de las regiones pantanosas del sur, envuelto en una aura de misterio que le otorga la soledad que necesita para repasar sus libros. Largas horas de estudio en mausoleos y antiguas bibliotecas, han hecho su piel pálida y su figura esquelética. La magia que conoce está relacionada con la invocación de criaturas y la resurrección de los muertos para usarlos en sus propósitos. Aunque sus fines están emparentados con aquellos que siguen la senda de la luz, muchos cuestionan los medios que usa el Necromancer para llevarlos a cabo.



Caballeros de la Marcha del Oeste que siguieron al mítico Rey Leoric en sus cruzadas. Son puros de corazón y partidarios de las enseñanzas de Zakarum, la religión de la Luz. Lucha por lo que cree que es justo y considera su fe su mayor defensa. Puede realizar sortilegios y bendiciones, así como exorcizar y prever el mal.



Audaz guerrera que pertenece a tribus nómadas que vagan por las planicies costeras del sur. Este continuo vagabundear lleva a numerosos conflictos, por lo que esta gente está acostumbrada a luchar para defenderse de sus atacantes. Sobre todo, utilizando armas arrojadizas, de proyectiles y dominando igualmente el combate cuerpo a cuerpo. La forma de vida que ha aprendido con sus parientes ha hecho de la amazona una luchadora independiente y sólo a favor de sus propios intereses. En resumen, se trata de una guerrera muy peligrosa.

luces sorprendentes y una mayor velocidad. Es posible que se traduzca a nuestro idioma y no será necesaria la primera parte. Ahora bien, tampoco se podrán importar de ésta nuestros antiguos personajes, puesto que el aspecto y funcionamiento de los nuevos caracteres se ha renovado completamente. Y ya que hablamos de éstos, adelantamos que habrá cinco clase: La Amazona, El Paladín, La Hechicera, El Necromante y El Bárbaro (que tendrá la posibilidad de usar dos armas a la vez). También, sirva como aviso para los más tramposos, os avisamos que Blizzard está tomando medidas para evitar las trampas en las partidas a través de la Red.

LA MEMORIA DE OTRA REALIDAD

También queremos hacer mención a un juego que, aunque sólo sea por el argumento, va a romper moldes. Si os adelantamos que los que están detrás de este proyecto, es el equipo de Interplay, es porque sabemos que con esto quedan disipadas todas las dudas acerca de la calidad del producto. En cuanto a la historia que rodea al asunto... imagina que despiertas en un lugar de La Ciudad de las Puertas (también llamada Sigil), una zona de la que parten todas las dimensiones del universo, como un nexo de unión entre las mismas. De hecho, el juego está pensado para que alrededor de este lugar giren una serie de "planos" o dimensiones que habrás de explorar para averiguar tu identidad. Porque en eso consiste el juego, en ir formando poco a poco a tu personaje por medio de acciones. No se trata de configurar un héroe antes de la aventura, sino que ésta es la formación del mismo. Al fin y al cabo, tu personaje acaba de renacer sin recordar cómo ha muerto y lo que fue en su anterior vida. Puesto que controlamos a un ser inmortal de inmensos poderes, la muerte será para nosotros como un profundo sueño que vuelve a borrar nuestra memoria. Interactura con personajes, utilizar formidables hechizos (ya desde el principio), entablar batallas y progresar... muy al estilo de Baldur's Gate pero en un ambiente de ficción muy sugerente. Si estas líneas no os convencen, echar una ojeada a las capturas. ✦





Tan guapa como tenebrosa.





Muchos detalles al estilo de Baldur's



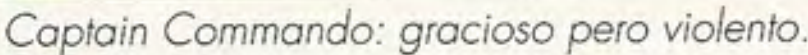
AUTOR: OSCAR MANCHA

Aquellos viejos, buenos tiempos

EMULADORES

En esta ocasión vamos a recomendaros una serie de direcciones con mucho gancho en Internet. El mundo de los emuladores está de moda: hay quien los usa para recordar viejos tiempos, otros aún no han superado el síndrome de adicción de los antiguos arcades y otros los toman como un elemento de coleccionista.





Captain Commando: gracioso pero violento.



Atractivo entorno para una especie de Tetris.

Pero también están los que piensan que todo este rollo de los emuladores sólo es apetecible para los nostálgicos. Se equivocan. Claro está que a muchos nos gusta echar una ojeada de vez en cuando a aquellos juegos que tantas monedistas de cinco duros nos hicieron perder en los salones recreativos de hace unos años, por no hablar de aquellos programas que emulan las antiguas máquinas como el Amstrad o el Spectrum. Sí, es apetecible. Pero los emuladores dan mucho más de sí.

A veces, una vueltecita por la Red de redes nos hará recordar los buenos y viejos tiempos

En el transcurrir de la historia de los videojuegos mucho se ha ganado en cuanto a conceptos y tecnología, pero todavía existen algunas características que no han pasado con sobresaliente el test del tiempo. Juegos de Capcom, por poner un ejemplo, como *Streer Fighter II* o *Knights of the Round* alcanzan unas cuotas de jugabilidad que aún no han sido superadas. Tienen además el encanto de la sencillez y son unos estupendos medios para quitarnos de toda la tensión que llevemos dentro. Es más, si, como es el caso, el emulador que las trata admite jugarlos por red, entonces nada tienen que envidiar a los títulos actuales, y eso que sólo ocupan entre 1 y 5 megas.

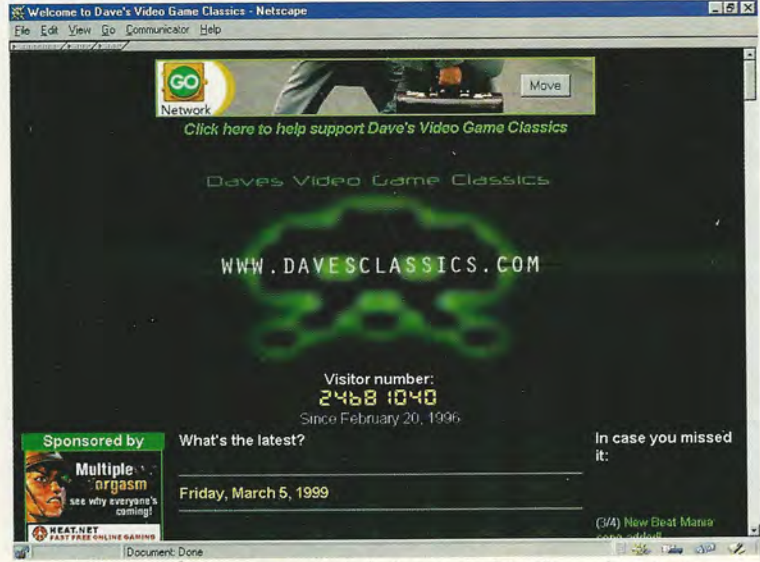


¿LEGAL?

Este es un punto muy importante que debemos tratar antes de indicaros ninguna dirección. Por lo que tenemos entendido (aunque más vale que te asegures por tu cuenta en la página correspondiente) los emuladores, el programa en sí, es de libre distribución. Ahora bien, éstos necesitan Roms, que son los programas de los juegos. De modo que de poco nos vale tener, por ejemplo, el emulador Callus sin el Rom de ningún juego de Capcom. Por supuesto, estos Roms NO SON DE LIBRE DISTRIBUCIÓN. Son un programa completo, que ha beneficiado, y sigue haciéndolo, monetariamente a sus creadores.

Cuidado con los problemas legales de los emuladores de otras plataformas

En algunas páginas verás cómo se hace hincapié en este asunto. Es más, podrás bajarte Roms, pero sólo para probarlos durante 24 horas, una vez cumplido el plazo, tal como dictan las leyes de protección intelectual, habrás de borrarlos de tu disco



En esta página se indica que ya ha habido más de 24 millones de visitantes.



Ghouls 'n Ghosts: viejo, pero adictivo.



Curiosos los personajes de este juego.



El mejor rol para un popular arcade.



En calzoncillos tras el contacto con la muerte.



Otro lugar de obligada consulta.

duro. Recuerda que en caso contrario estarías cometiendo un delito, que conlleva unas penalizaciones y que, a la larga, puede llegar a perjudicar todo el software de entretenimiento. Luego no digas que no te hemos avisado.

CALLUS Y MAME

Tal vez sean éstos los emuladores más famosos de máquinas recreativas. Cada uno con sus virtudes y defectos. MAME es, sin lugar a dudas, el emulador que más emula; esto es, no tiene rival en cuanto al número de juegos que pone a nuestro alcance. Entre éstos, hay de todo tipo: antiguos comecocos, matamarcianos, ladrillos...y algunos más actuales como Final Fight.

El inventario de Callus es mucho más limitado: sólo emula títulos de Capcom (Carrier Air Wing, King of Dragons, The Punisher, etcétera.) Pero con una calidad realmente asombrosa, además, gracias a su simplificado menú, es muy fácil de manejar y optimizar los juegos a nuestro gusto y a las capacidades de nuestra máquina.

Por supuesto hay muchos más tipos de emuladores, pero estos dos se han ganado una merecidísima fama gracias a su alta calidad. Quizá no buscas juegos de máquinas recreativas y lo tuyo son los que simulan el funcionamiento de los antiguos ordenadores de 8 bits. En esta página no nos centramos en estos últimos, pero también os damos una serie de direcciones muy generales que os llevarán hasta ellos.

Hemos escogido Mame y Callus por su gran versatilidad y por su facilidad de manejo

Y como pensamos que, una miradita a las capturas que acompañan estas líneas es más que suficiente para poneros los dientes largos, vamos a pasar al tema de las direcciones. Pero, ojo, una vez más: si no tienes la licencia de un determinado Rom NO TE QUEDES CON ELLOS. Hay muchas lugares en la Red (que comentaremos en otro número) que te permiten jugar a ellos durante un rato con gente de todo el mundo, auspiciado por un determinado grupo que sí tiene dichos derechos.

A DÓNDE IR

Empezamos por la página mejor adornada, con más *links* y opciones. Además, está en español, no en vano nos estamos refiriendo a "EmuSpain": *http://personales.mundivia.es/lim/emuspain/retrocade.htm*. Como veréis por este sitio, aquí encontraréis emuladores de todo tipo, no sólo de máquinas recreativas, sino también de antiguos ordenadores y videoconsolas.

Vamos a centrarnos un poquito en Callus (el protagonista de estas capturas). Su página principal la podéis encontrar en *http://www.niagara.com/~hyper/default.html*. Aquí están todos los movimientos de Street Fighter II, interesantes programas y capturas de todos los juegos que Callus es capaz de emular. Puedes encontrar Roms en *http://members.xoom.com/cod5/calluscpsroms.htm*, *http://www.poli.studenti.to.it/emu/roms/calroms.htm*, ¿Más Roms?

Acude al instante a *http://www.worldfx.com/toasted/roms/*. Roms de toda clase, para cualquier emulador. Un vistazo a esta página te dará una idea muy precisa de cuál es el emulador que más te conviene según el tipo de juego que más te gusta.

Este tema es uno de los que más gancho tiene en el ciberespacio

Para ir abriendo boca con todo lo que ofrece este mundillo, puedes hacer una visita a *http://www.retrogames.com/*. Material e información, noticias y muy buenos enlaces. Muy al estilo de esta otra: *www.classicgaming.com*. Ambas son el primer e imprescindible paso para hacerte un poco con la idea de todo esto.

www.davesclassics.com, es otro de esos lugares que te darán, o te llevarán hasta, todo lo que necesitas. Este en concreto, tendrá un interés especial para los seguidores del MAME. Si tienes paciencia, no estaría de más que partieses de *http://plasticman.hypermart.net/t75/topsites.html* y fueses mirando una a una todas las direcciones que ahí aparecen. Se trata de una página con, a juicio de sus creadores, los enlaces a las 75 mejores páginas de emuladores. Si no tienes tanto tiempo, o tanta paciencia, ves a otra página que presenta sólo las 25 mejores (siempre según los autores de ese espacio), búscala en *http://www.top-25.com/cgi/emu/topsites.cgi?89*.

"EmulaZone" también es una de esas páginas de interés general que te conducirán, antes o después, al lugar que desees. Su dirección: *http://members.xoom.com/Rzone/index.html*. Por último, os comentamos que en todos estos lugares encontraréis enlaces a páginas desde donde podréis descargar utilidades para vuestros emuladores, tales como una interfaz más clara o vistosa. Y eso es todo, han sido unas breves indicaciones, pero aquí hay material de sobra para que os hagáis con aquel juego que tantas ganas le teníais y ya no se puede encontrar en el bar del pueblo. ✦









Enemigos finales...¡Sí!.



Lancelot en plan manga.

DIRECCIONES DE EMULADORES Y ROMS

http://personales.mundivia.es/lim/emuspain/retrocade.htm	**EmuSpain**
http://www.niagara.com/~hyper/default.html	**Página oficial de Callus**
http://members.xoom.com/cod5/calluscpsroms.htm	**Roms para Callus**
http://www.poli.studenti.to.it/emu/roms/calroms.htm	**Más Roms para Callus**
http://www.worldfx.com/toasted/roms/	**Roms de, prácticamente, todos los emuladores**
http://www.retrogames.com/	**Buena información y enlaces para adentrarnos en este mundillo**
http://www.classicgaming.com	**Como la anterior, quizá un poco más completa**
http://www.davesclassics.com	**También idónea para empezar la búsqueda Esencial para los seguidores de MAME**
http://plasticman.hypermart.net/t75/topsites.html	**Lista de las 75 mejores páginas de emuladores y Roms**
http://www.top-25.com/cgi/emu/topsites.cgi?89	**Lista de las 25 mejores páginas de emuladores y Roms**
http://members.xoom.com/Rzone/index.html	**"EmulaZone"**

Larga vida a los clásicos

MAS ESCENARIOS

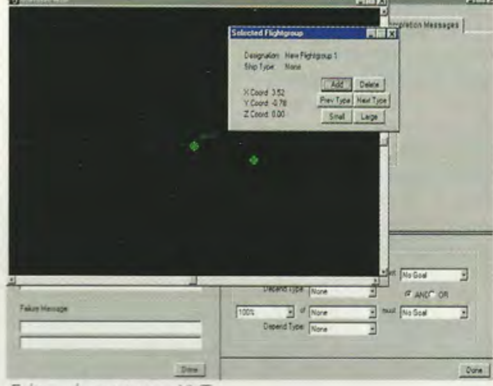


AUTOR: IGNACIO PULIDO

Este mes os presentamos una nueva sección pensada para aquellos que disfrutan imponiendo su imaginación al desarrollo de un juego, o para quienes ya han encontrado el programa de su vida, se niegan a borrarlo de su disco duro y quieren explotarlo al máximo.

Mucho material para contar en una página, máxime si, agradecidos como estamos, debemos nombrar a los autores que hacen posibles estas páginas, así que sólo un par de observaciones: este mes damos un vuelco al tipo de programas que solemos sacar, de hecho, nuestra campaña para *StarCraft*, Abalorio, no se encuentra aquí en esta ocasión (mucho trabajo por estos lares) así que pasamos a otros géneros. También os recordamos que podéis enviarnos vuestros niveles, mapas y modificaciones a *gover@prensatecnica.com* o directamente a la dirección de la redacción.


¡Sí! A vueltas con Quake.


Editor de misiones XVT.

DUKE NUKEM 3D

Manuel J. Jiménez Martín nos envía un par de niveles para el clásico *Duke Nukem 3D*. El escenario en el que su autor ha querido hacer hincapié es *Xerez.map*, bastante bueno, ideado para un solo jugador y sin ningún error aparente. Eso sí, necesita *Duke Nukem 3D Atomic Edition* para que funcione correctamente, ya que ha sido desarrollado con el constructor de esta versión. También comenta que está desarrollando un nivel basado en *Duke-Burger*, del cual nos envía un adelanto (*Grandcity.map*) a pesar de que aún no lo haya terminado... a ver cuándo llega hasta aquí. Toda esta información la podréis encontrar en la carpeta Xerez, en el directorio de Niveles de nuestro CD.

Ignacio Palomo también se decanta por *Duke Nukem 3D*, y también nos envía un par de "pedazos de fases" (como él mismo las denomina...nada que objetar, desde luego, merecen el calificativo). En Ultimatum (*ltimatum.map*) nos pone en la piel de un recién llegado a una ciudad que no tiene otra cosa mejor que hacer que matar al vigilante de turno. Date una vuelta por la piscina y llega hasta la iglesia para la batalla final. El caso de su segundo nivel (*Medina.map*) es especialmente peculiar, ya que es la representación de un entorno real, Medina Sidonia, al mundo de Duke Nukem (incluso ha tenido el detalle de incluir a su propia aula de colegio en este espacio virtual). Los encontraréis en la carpeta *Ignacio Palomo*.

Para ejecutar estos mapas, por si a alguien se le había olvidado, tienes que teclear *Duke3D Map [Nombre del archivo]. Map.*

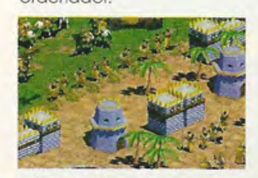

Duke vuelve a la vida en este CD.

QUAKE

Kim Vidal se ha salido. Nos envía una demo de un juego que se llamará *PostMortem 2* y que está siendo desarrollado a partir del potente *engine* de Quake. Así que esperar nuevas músicas, gráficos, texturas y, lo que es más importante, otro sistema de jugar a este clásico... porque *Postmortem 2* no busca ser un programa de acción sin más, sino levantar toda una historia de sugerentes paisajes. Quedáis, pues, advertidos que mal vais si os limitáis a utilizar las armas y el *strafe*. En el E-mail que nos envió junto a su creación (el cual también incluimos, por supuesto) encontraréis todos los detalles acerca de su instalación e historia. Ya estamos esperando el juego completo, que lo sepas.

AGES OF THE EMPIRE

Para hacer más llevadera la espera de la segunda parte de este juego, hemos seleccionado unos niveles para que no os decidáis nunca a borrar este programa de vuestro ordenador.



Chris Wilson ha creado un escenario que nos pondrá a los mando de los franceses para conquistar toda una serie de tribus italianas (¿?). Podréis encontrar esto en *Italy.zip*.

Stephen Ryan ha elaborado una interesante campaña con suculentas modificaciones para llevar hasta el ordenador el regreso del Rey Jasón a su tierra natal. Echarle un buen vistazo (tiene puzzles realmente entretenidos) en *theret.zip*.

EDITOR X-WING VS. TIE FIGHTER.

No se trata de una ampliación oficial del juego, sino de un utilísimo programa llevado a cabo por Jay Macaulay y Michael Stauber (no saben lo agradecidos que estamos) con el que podrás inventar tus propias misiones para este excelente juego. Vienen incluidas instrucciones de manejo, en inglés, y un escenario de ejemplo. A ver si os aficionáis y empezáis a mandarnos escenarios con los que recorrer la galaxia a bordo de un flamante X-Wing.

¡ENVIADNOS NIVELES!

Para hacerlo, dirigios a nuestra dirección, C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2, 28037, Madrid, o al e-mail gover@prensatecnica.com. Gracias de antemano.



Cuatro títulos para todos los gustos

UN PAR DE MESES...

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Una pregunta: ¿Qué puede atraernos de un juego de estrategia que parte, en planteamiento y desarrollo, de uno que ya tenemos? ¿Son los gráficos actualizados suficiente incentivo para que nos pasemos a otro juego?

Esto tiene sentido dentro de otros géneros, como el de los arcades, cuyo principal atractivo descansa en la suavidad de sus movimientos y en las excelencias de sus imágenes, ambas características que sin duda mejoran con las nuevas tecnologías, es decir, con el paso del tiempo (siempre que toda esta parafernalia no acabe ahogando la jugabilidad más elemental). Pero, en la estrategia, la sal está en el concepto, en la idea de la que derivan las múltiples opciones. No está este género tan sujeto a la evolución de la tecnología.

Sin embargo, seguimos adquiriendo nuevos productos esperando encontrar más opciones, una interfaz más depurada y una mayor profundidad... todo esto sujeto más a la creatividad de los creadores que a cualquier otra cosa. Esto se aplica especialmente en los juegos por turnos, en la estrategia en tiempo real los programas dependen más de la tecnología, aunque ésta se quedaría en nada si un planteamiento que sepa aprovecharla.

Si ha empezado el artículo de esta manera, es para mencionar que, muy de vez en cuando, sí aparece un título realmente innovador (véase *Black&White*) y que, en cualquier caso, un par de opciones más en el género bien merecen otro juego, tal como lo demuestran los siguientes lanzamientos.

SAGA, RAGE OF THE VIKINGS

Elegir un clan, manejar recursos, forjar tus armas, construir edificios y barcos... nada nuevo, casi como un *Warcraft* (que, por cierto, su tercera parte ya está en camino) actualizado. Pero con algún que otro curioso detalle digno de mención, como los diferentes niveles de zoom o que las construcciones sean de un tamaño proporcional, más o menos, al de las unidades (se acabó eso de rodear una fortaleza con cuatro guerreros). Los enemigos están sacados de las leyendas célticas, así que al loro con los gigantes, elfos, trolls, centauros, enanos, etc. Todos ellos reunidos en 60 clans que habrás de conquistar para federar un vasto imperio. Más curiosidades: diferentes estaciones que influirán, por ejemplo, en la navegación; una inteligencia artificial que, a ver si es verdad, se presenta como innovadora; diferencias entre los hombres y las mujeres de cada raza y, veamos en qué acaba esto realmente, un código de honor al que se verán sujetas todas tus acciones. De gráficos, mejor ni mencionarlos. La gente de Cryo sabe muy bien lo que hace a este respecto, y eso incluye espectaculares escanas cinemáticas. Un Pentium 166 con 32 Mb de Ram para todo esto.



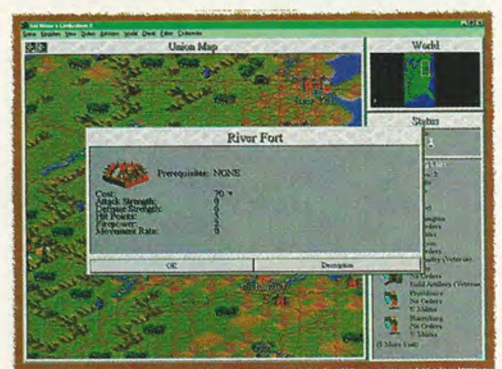
Elevada calidad gráfica para un juego de estrategia.



CIVILIZATION II GOLD EDITION

Lanzamiento que saldrá, no casualmente, al mismo tiempo que *Alpha Centaury* (programa de Sid Meier, el genio que creó el primer *Civilization* cuyos derechos pertenecen ahora a Activision y Microprose). Esta edición especial no viene acompañada de una mejora de gráficos o una interfaz más perfeccionada, sino de aquello que todos echamos de menos en el, probablemente, mejor juego de estrategia jamás creado: la opción para jugar contra oponentes humanos, ya sea en el mismo ordenador, mediante conexión por Red o a través de Internet. Pero eso no es todo. *Civilization II Gold Edition* incluirá un par de paquetes muy interesantes: *Conflictos en las Civilizaciones*, que nos pondrá ante situaciones como La Guerra Civil Americana o una invasión alienígena. Vamos, que se trata de nuevos escenarios con algunos nuevos gráficos de unidades y edificios.

Mundos Fantásticos, para trasladar toda la profundidad estratégica de este clásico a ambientes de espada y brujería, ciencia ficción, selvas de dinosaurios... así hasta 15 modificaciones. Es de esperar que,



NUESTRA RECOMENDACIÓN
Civilization II
StarCraft
X-Com: Apocalypse
Ages of the Empire
Master of Orion II
Heroes of Might&Magic II
Dungeon Keeper
RailRoad Tycoon II
People's General



Dinosaurios para Civilization 2.



Diplomacia con jugadores humanos.



La cara agradable de los Klingon.



aparte de toda una galería de nuevos gráficos, se incluyan nuevas reglas y sonidos. Mucha, muchísima madera para que no decidamos nunca desinstalar este juego de nuestro disco duro.

BIRTH OF THE FEDERATION

Hasta ahora, el mejor juego de estrategia que ha sabido llevar todo eso de los imperios galácticos al ordenador es *Master of Orion II* (y que nos perdonen los seguidores de *Ascendancy* pero, a pesar de ser el original, el otro tenía muchas más opciones). Nos conformamos con que este nuevo título basado en la serie de Star Trek haya tomado nota de las posibilidades del anterior y se limite a adaptarlas a los nuevos tiempos, amén de alguna que otra mejora de cara a las partidas multijugador. Pero, si como prometen, incluyen alguna que otra opción extra de cara a dar una mayor profundidad al juego, entonces... no queremos ni pensar cómo va a ser eso de manejar a la Federación de los Planetas, o al Imperio Klingon, o a los Romulan, o los Ferengi o a los Cardassians en un vasto universo concebido para un juego de turnos, en el que además habitan 30 exóticas razas. Programa que, a todas luces, parece que va a enfatizar los aspectos diplomáticos, comerciales y de investigación, pero sin olvidar el diseño de naves y las escenas de guerra (realizadas en 3D). Una gran promesa para todos los aficionados a explorar y colonizar galaxias, sistemas y mundos.

BLACK&WHITE

El original de esta lista al que nos referíamos al principio. Y no podía ser menos tratándose de un producto de Peter Molyneux (el creador de *Dungeon Keeper*), esta referencia basta para esperar otra joya de la estrategia. Por si ésta no convence a algún escéptico, ahí van unos adelantos de su temática: imagina un mundo llamado Eden en el que habitan numerosas tribus (aztecas, chinos, zulúes, etc.) en completa paz y armonía. Ahora imagina el efecto de la entrada en dicho mundo de un puñado de magos (los jugadores) con intenciones encaminadas a la egolatría y cuyo poder depende del número de habitantes que siguen a ciegas sus principios. Muy parecido a *Populous* ¿verdad?, pero hay bastante más. Para empezar, el juego promete tener un zoom de órdago que nos permitirá ver esa tierra desde el espacio y acercar la imagen hasta el punto de observar la vida cotidiana de sus habitantes (sus labores diarias, la búsqueda de comida, sus bodas, etc.). Además, este mundo reacciona cambiando su aspecto ante nuestras acciones. Por ejemplo, si vamos de tiranos, nuestro reino acabará convirtiéndose en una oscura y terrorífica ciudadela; si nos decidimos por el camino de la cordialidad y la paz, esperar una ciudad clara y rodeada de lagos (ojo con los impresionantes efectos de los líquidos). Pero nuestra ética no sólo va a tener repercusión sobre esto, y aquí entra otro punto muy original, sino que decidirá el comportamiento de un titán que estará a nuestro servicio y canalizará nuestra magia. Si a este monstruo decidimos educarle mediante castigos y amenazas, esperar un ser sanguinario (de esos que pisan un poblado y luego bailan encima), si somos unos tutores "políticamente correctos" contar en vuestras filas con un ser de gran poder pero cortés y respetuoso. Además, podremos exportar esta mascota desde nuestras partidas en solitario, una vez educado a nuestro gusto, a las partidas multijugador.

Otra novedad: la interfaz. El ratón reconocerá nuestros movimientos (y la precisión y fuerza con la que lo manejemos) en orden a ejecutar uno u otro hechizo (que, por cierto, dependerán de la raza que hayamos escogido como seguidores). Promete, pero también resulta demasiado ambicioso... veremos si el tal Molyneux vuelve a dar el golpe. ✦





Todo un mundo del que adueñarse.



Písalos, querido ¡Písalos!.

Correo del lector

Esta sigue siendo vuestra sección

Un par de cartas

Hemos escogido un par de cartas con contenidos completamente diferentes. Una es acerca de la revista que tienes entre manos, la otra plantea una cuestión muy general y que, de un modo u otro, nos afecta a todos los aficionados a los videojuegos.







GAMES REVISITED

Hola gente de Game Over:
Quisiera agradeceros un par de cosillas. Lo cierto es que mi ordenador se está quedando ya un poco anticuado y, aunque siempre me gusta estar al tanto de las novedades, la mayoría de los títulos que empiezan ahora a venderse están fuera del alcance de mi PC. Así que, gracias por la sección *Games Revisited*, que me ha descubierto todas las maravillas que ahora se están vendiendo a bajo precio y... no piden unos requisitos muy elevados para mi ordenador. Es bueno saber que todavía puedo hacerme con programas tremendamente entretenidos (además de ser imprescindibles, por clásicos) y que a mi máquina le queda coba para rato. También me gusta eso de que incluyáis niveles y editores; al fin y al cabo, esto también está encaminado a que mis juegos favoritos duren más. Eso sí, no os centréis demasiado en la estrategia, pues los arcades también dan mucho juego al respecto. Un saludo, seguir mejorando y aportando ideas nuevas.

Rafael Iglesias Martín

Es normal que hayamos sacado una sección así, después de todo hay un gran mercado relacionado con esto... pero también, y ya de modo personal, a nosotros todavía nos siguen gustando muchísimos juegos "antiguos" (algunos de ellos, todavía imbatibles) y nos sorprende la rapidez con la que bajan de precio. Es una lástima que no dispongamos de más espacio para hacer una revisión completa de todos ellos, pero para eso está la selección: da por seguro que todos los juegos que comentemos en esas páginas son casi imprescindibles, aunque su tecnología no esté a la altura de los tiempos. En cuanto a lo de los niveles, hemos recibido muchas cartas de apoyo y entre nuestra plantilla contamos con algún que otro forofo de los editores de mapas. De hecho, hay un personaje que comenta que casi le gusta más eso de crear su propio escenario que jugarlo (ya sabes, esos rollos de la creatividad que siempre han embelesado a los Masters o Directores de los juegos de rol).



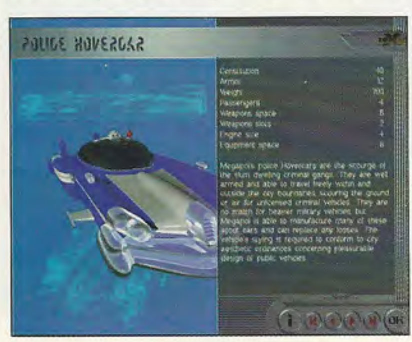
MUCHA VIOLENCIA

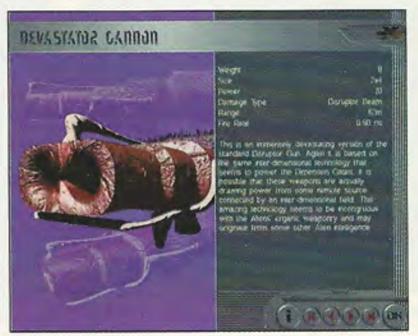
Hola,
El otro día me pasé por un centro comercial para comprar un juego... sencillamente me quedé horrorizada por la temática que se exponía en todas y cada una de las cajas ¡Todos son terriblemente violentos! Y no sólo me refiero a títulos polémicos como *Carmaggedon 2*, sino que, incluso los que parecen más inocentes, por ejemplo *Skull Caps*, parten del planteamiento de "cargarse" al enemigo. No quiero parecer exagerada, de hecho no lo soy. Pero me da que pensar que todos estos juguetes partan de una base tan violenta, de el sentimiento de competitividad, etc. ¿Qué opinión os merece todo esto? ¿Cuál es vuestra postura al respecto?

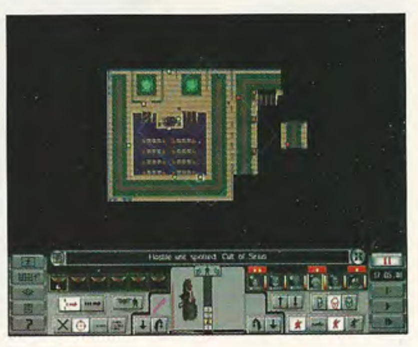
Jimena Díaz Cuerda

No, no creemos que estés siendo exagerada. Al fin y al cabo, siempre es importante ser crítico con todas las cosas en orden a que éstas mejoren. Pero, nosotros creemos que cualquier juego (y no sólo los de ordenador) parten de la idea del conflicto, del enfrentamiento. Luego, la forma con que se vista eso depende de muchos factores. Incluso el Mus o el Póker parten de la idea de enfrentar los intereses de grupos o jugadores. Y, hoy por hoy, es la guerra o la lucha (de modo más general) la forma más fácil de representar ese conflicto, pues es su culminación.... mucho nos tememos que las aventuras de los verdaderos héroes (ese tipo cotidiano que madruga todos los días para luego trabajar 10 horas) son realmente difíciles de llevar a un juego. Incluso el ajedrez, si nos remitimos a la simbología de sus fichas, presenta también una batalla, en este caso medieval. Con todo, somos de la opinión que la mejor manera de tomarse todo esto es poniendo de antemano las cosas en su lugar, es decir, al fin y al cabo sólo se trata de un juego, aunque nunca hay que tomarse a la ligera críticas como la tuya o interpretar de manera superficial la violencia.









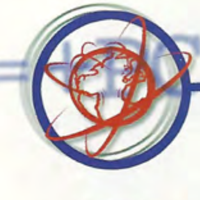
CONSIGUE TU COLECCIÓN DE LIBROS TÉCNICOS DE PROGRAMACIÓN Y DISEÑO CON más PC

ME HE ENTERADO QUE AHORA MÁS PC, REGALA UN LIBRO CON CADA EJEMPLAR Y ¡AL PRECIO DE SIEMPRE!



Calendario de entregas

Más PC nº2	Cómo programar en Java
Más PC nº3	Manual técnico Photoshop 4
Más PC nº4	Cómo programar en C
Más PC nº5	Manual técnico Autocad 14








Black Dahlia


Dethkarz


Dethkarz


Delta Force


Delta Force


Machines


Machines


Rollcage


Rollcage


Sanitarium


Starshot


Starshot

DEMOS JUGABLES EN EL CD-ROM

Worms Armageddon
Rollcage
Delta Force
Sanitarium
Black Dahlia
Machines
Starshot
Dethkarz
Petris



Macedonia	Versión Off-line
Código Completo:	Golgotha
BROWSERS	Netscape Communicator 4.5 Microsoft Internet Explorer 4.01
DRIVERS	DirectX 6.0
VISUALIZADORES	ACDSee 2.3 Paint Shop Pro 5.01 Sea Graphics Viewer 1.3 Graphics WorkShop
ANTIVIRUS	Antivirus Panda Platinum VirusScan McAfee 4.02
LECTOR DE FICHEROS	Acrobat Reader 3.0
COMPRESIÓN	WinZip 7
SONIDO	Cool Edit 96